SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
JANUARI/FEBRUARI 1992
FL. 7,95 / Bfr. 155

NR. 11

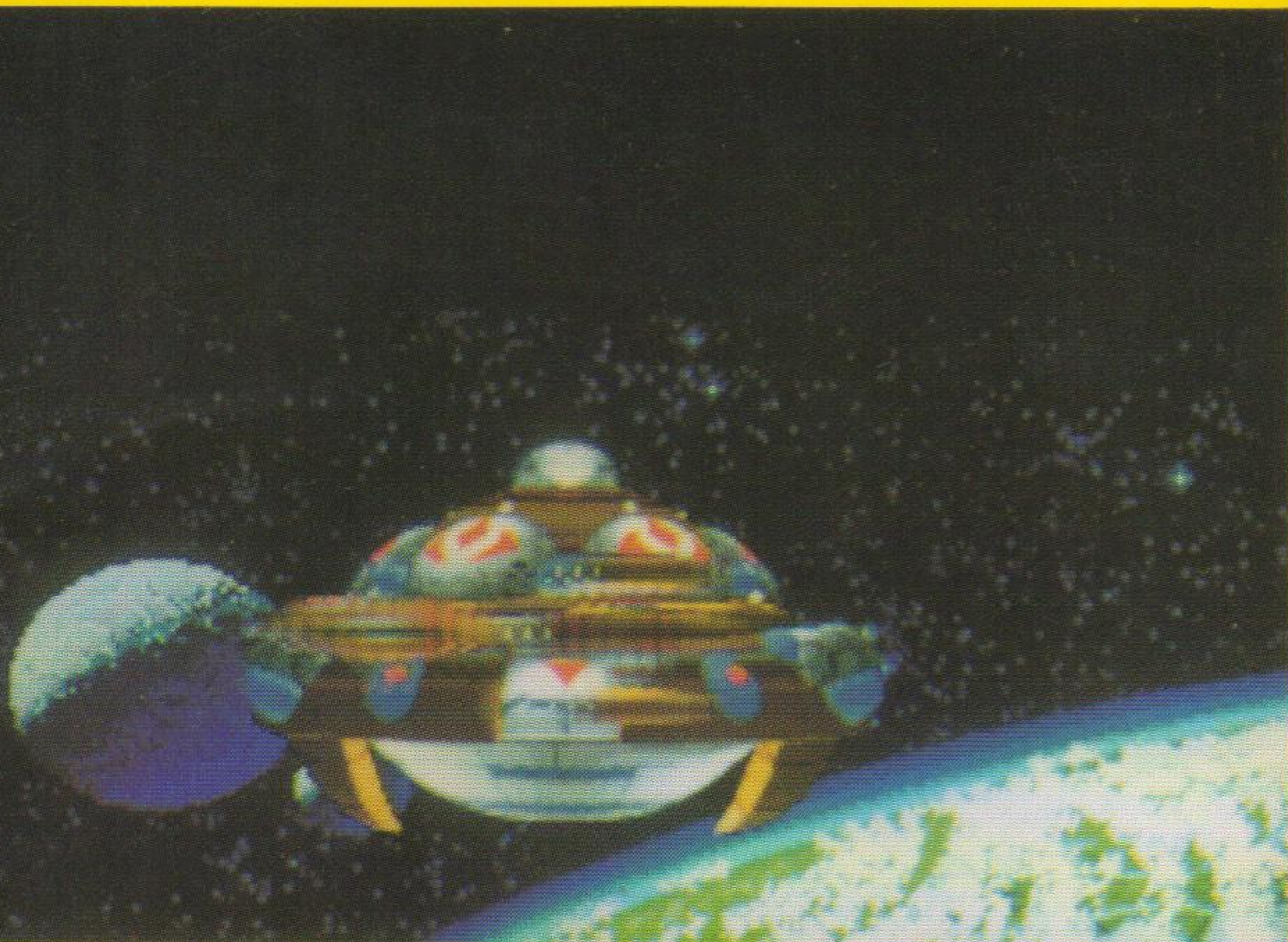
GUNSHIP 2000, WING COMMANDER II en MIG-29M SUPER FULCRUM

ONVERWACHTE GIGANT: MEGA FORTRESS!

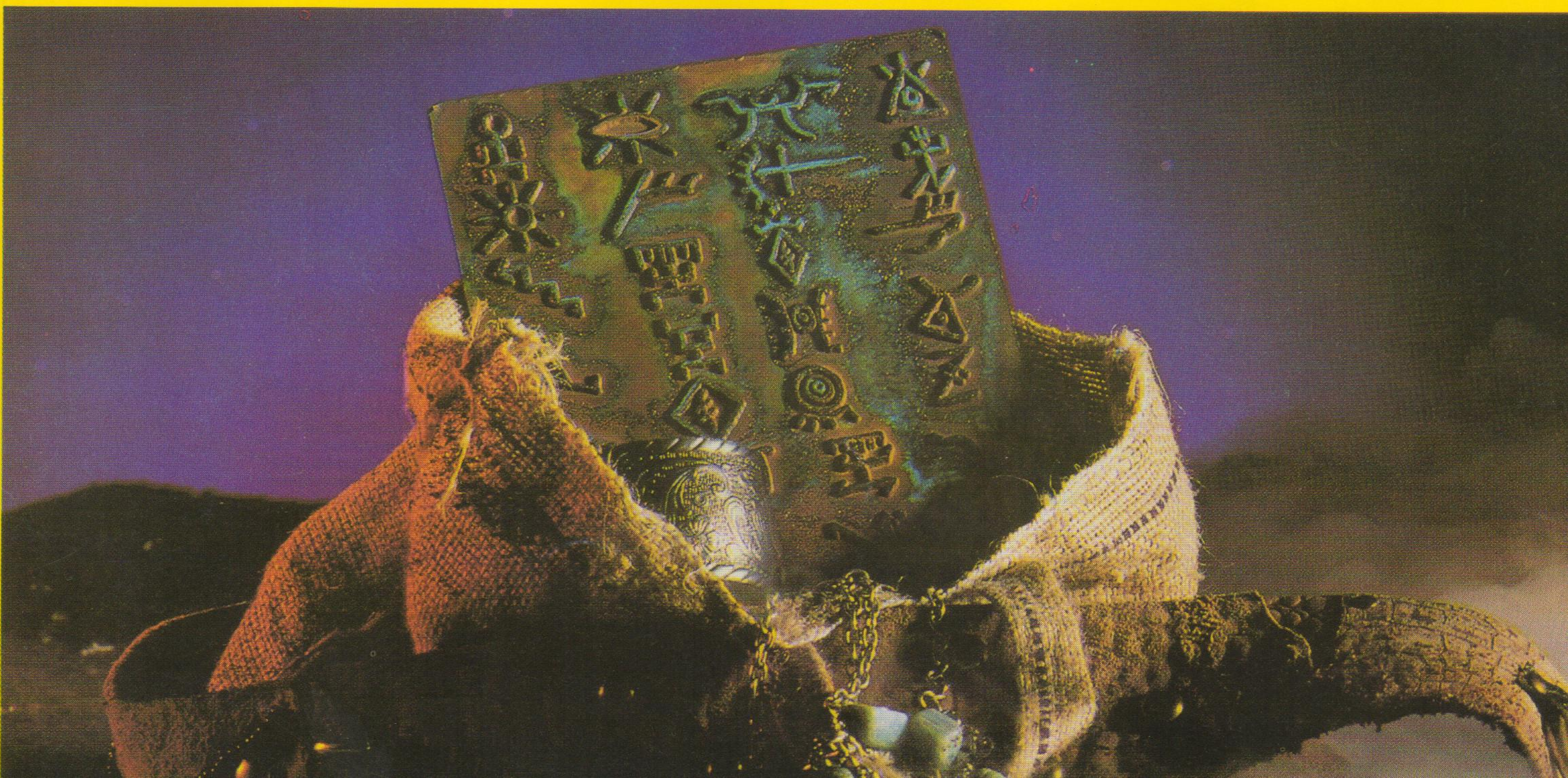
Nog een helicopter in **THUNDERHAWK.**







verder o.a. MEGATRAVELLER 2, MILLENIUM 2200, SPEEDBALL 2, MEGA LO MANIA, LOTUS TURBO CHALLENGE 2, WINTER CHALLENGE, SPELLCASTING 201, ELF, SHADOW SORCERER, FLIGHT OF THE INTRUDER en een preview van CRUSADERS OF THE DARK SAVANT.



SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/MSX

Software Gids nr. 11 januari/februari 1992
Nummer 12 verschijnt begin maart 1992

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Dennis Lardenoye.
Arthur Geraerts.
Martijn van Gessel.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

AMIGA

ATARI-ST

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

MSX

DIVERSEN

VOORWOORD

BACK TO THE FUTURE...

Nee, ik ga het niet hebben over de gelijknamige film of over het slappe aftreksel hiervan dat als computerspel in de winkels is verschenen. "Back to the Future" wordt in Amerika de opleving van de populariteit van de bordspellen genoemd. Als in Amerika iets populair wordt, dan stort iedereen zich hierop, want Amerikanen zijn als de dood dat ze een trend mislopen. Leuk of niet, minstens 2 spellen -liefst in opvallende en grote dozen- moeten duidelijk zichtbaar opgesteld zijn in elke woonkamer van het doorsnee huisgezin in de V.S. Met Monopoly op de eettafel en een ganzenbord op de grond voor de kinderen ben je weer helemaal in.
Uiteraard ligt de videocamera ook klaar want als de kleine 'toevallig' met z'n overvolle poepluier op je hotel gaat zitten, heb je weer een funny homemovie die kans maakt op $10000,= en zo'n bedrag kunnen ze best gebruiken, want er zijn wat trends geweest de afgelopen jaren.

Zo'n rage brengt natuurlijk flink wat geld in het laatje en in dit geval dusdanig veel dat dit onderwerp de moeite waard was om er bij CNN een nieuwsitem aan te wijden. Hierin kwamen niet alleen de bordspellen aan de orde, doch ook de computerspellen. Deze mogen zich eveneens verheugen in een toenemende populariteit, want bordspellen zijn leuk zolang je medefanaten hebt, maar in je uppie zijn de meeste spellen stomvervelend.
De computerspellen vliegen dus ook de winkels uit en voordat deze hausse weer voorbij is wil iedereen, die maar een beetje kan programmeren een graantje meepikken om geld opzij te leggen voor de volgende rage. We worden dan ook overspoeld met plagiaten, klonen en varianten op bekende spellen en wat wel origineel is staat bol van bugs of werkt helemaal niet, want voor de Kerst moesten de softwarehuizen hun centjes binnenhebben.
Het is dus oppassen geblazen met de spelsoftware. De flutware zit in de V.S. al in de low-budget op het moment dat het hier in Europa met veel tamtam wordt aangekondigd.

Wij hebben de afgelopen twee maanden dan ook een flinke dobber gehad aan ons recensiemateriaal, want de verpakkingen en de gedrukte inhoud beloven allemaal veel fraais en als je de gebruikte kreten mag geloven is vrijwel alles wel ergens in een of andere top 10 te vinden. De echt zwakke broeders vallen gelukkig meteen door de mand: of ze draaien altijd in slowmotion (op een 8088 of 80386 machine, maakt niet uit) of ze zijn in één avondje rond gespeeld. In het laatste geval kun je nog het geluk hebben dat beeld en geluid van goede kwaliteit zijn maar een videofilm huren in hetzelfde genre is toch aanmerkelijk goedkoper. Vervelender wordt het als de verpakking mogelijkheden aankondigt die de programmeur nog niet heeft ingebouwd. Zo belooft SPACE 1889 ondersteuning van de AdLib geluidskaart terwijl in het installatiemenu alleen Covox of interne speaker gekozen kan worden. Uiteindelijk blijkt dat het allemaal wel mogelijk is maar door het ontbreken van informatie in de handleiding is dit alleen weggelegd voor diegenen voor wie het rommelen in de directories niet vreemd is. De leek zit met een programma dat niet goed werkt en in Amerika wordt het restant van dit knoeiwerk al gedumpt voor een bodemprijs terwijl het hier nog niet eens in de winkels is verschenen.

Echte hoofdbrekens bezorgden de makers van WING COMMANDER 2 ons. Dit programma was klaar tot level 6 zodat we in het begin probleemloos het spel konden spelen. Pas daarna kwamen de problemen. Gelukkig waren we door collega's in het buitenland hierop al geattendeerd want het is niet onze gewoonte om dergelijke moeilijke programma's zover door te spelen.

Al met al ben ik blij dat de feestdagen weer voorbij zijn. De komende nummers kunnen we ons weer bezighouden met de 'normale' programma's en zullen we weer heel wat low-budget materiaal ter recensie binnenkrijgen. Ondanks de verwoede pogingen van de softwarehuizen om hun wanprodukten aan de man te brengen is het ons weer aardig gelukt het kaf van het koren te scheiden en ligt dit nummer weer netjes volgens de planning in de winkel.

Bij deze wil ik afsluiten met een bedankje aan al diegenen die dit het afgelopen jaar mogelijk hebben gemaakt door het meehelpen met recenseren, het melden van bugs en het insturen van oplossingen en tips. Onze speciale dank gaat uit naar de mensen die ons de demo's en préproduktieversies (straight from the States) ter beschikking stelden.
Uiteraard wens ik iedereen veel speelplezier in het komende jaar.

Alfred Debels.

The continuing story of....

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Ten onrechte hebben we in Software Gids nr. 10 vermeld dat de Nederlandse versie van deze flightsimulator enkele tientjes duurder zou worden dan de Engelse versie. Beide versies hebben inmiddels een adviesprijs van FL. 139,=.

ANDERE PRIJSWIJZIGINGEN

Ook enkele titels van Sierra zijn inmiddels in prijs verlaagd. De VGA versies van Police Quest 3, Willy Beamish en Larry 5 hebben nu dezelfde adviesprijs als de EGA-versies: FL. 149,50.

DP = PD

In de advertentie van DRAGON P.D. in Gids nr. 10 op pagina 45 een foutje geslopen. Er staat DRAGON DP boven de advertentie en dit moet PD (Public Domain) zijn. Onze excuses hiervoor.

ELVIRA

Van Homesoft kregen we te horen dat niet alleen de adventures van Lucasfilm een Nederlandse versie krijgen. Elvira komt ook uit in het Nederlands (zowel de teksten op het scherm als de handleiding).

EDOS

Electronic Distribution Of Software

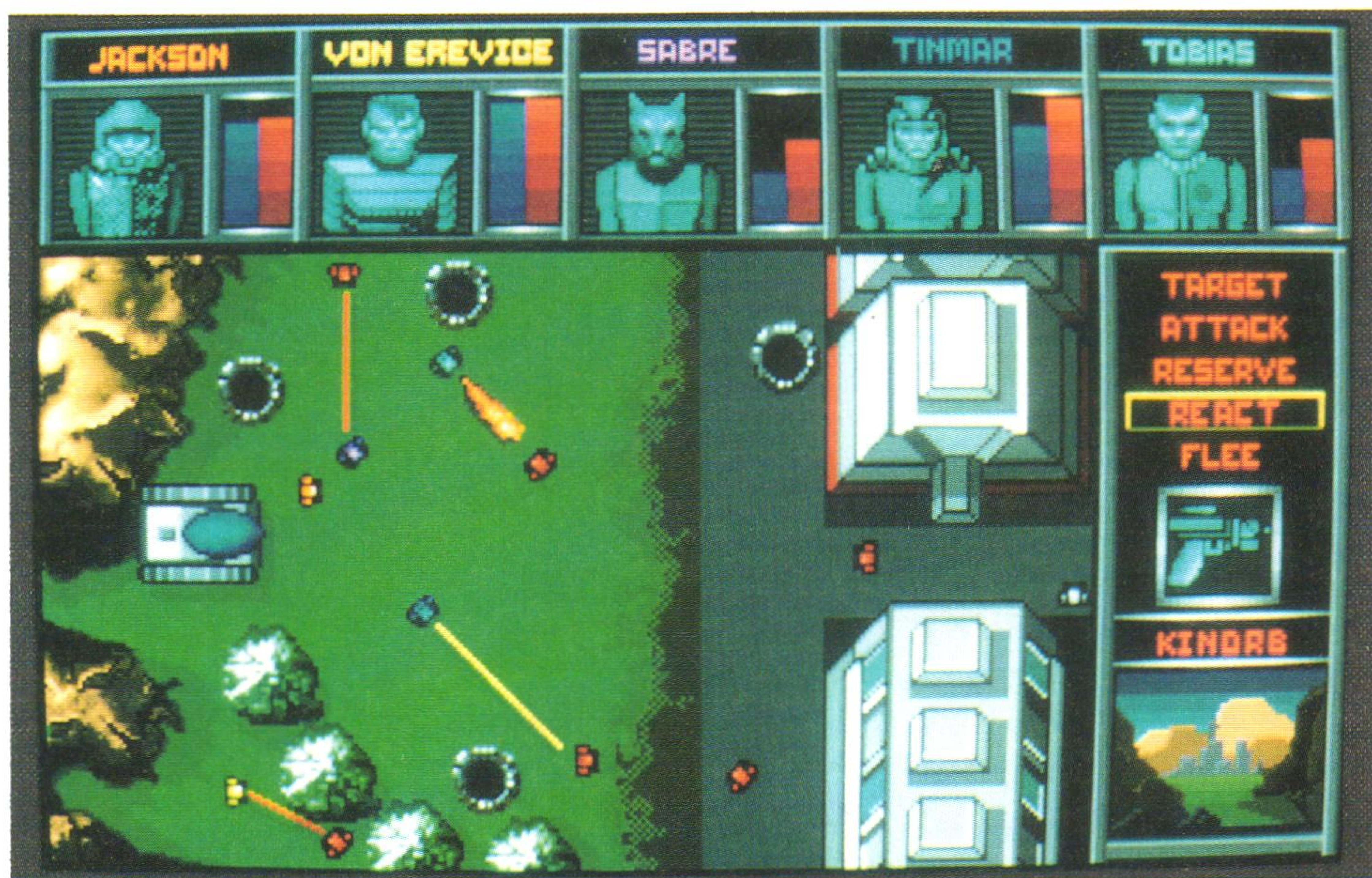
Op diverse verkooppunten in Nederland staat inmiddels een 'EDOS' machine. Met dit apparaat worden de (spel)programma's op het gewenste formaat aangemaakt en in de rekken van deze winkels vind je dan ook alleen een universele verpakking met daarop de gegevens van de verschillende computers en een beknopte omschrijving. De detailhandel hoeft niet langer een bibliotheek van verpakkingen aan te leggen. De klant zoekt een spel, kijkt op de verpakking of er een versie is voor zijn/haar computer en laat bij de kassa de bijbehorende diskette (of cassette) aanmaken. Voorlopig is op deze manier alleen 'low-budget' spelsoftware verkrijgbaar. Op cassette zijn spellen voor C64, Amstrad, Spectrum en MSX te koop voor FL. 14,95. C64 diskette kosten FL. 19,95 en diskettes voor Amiga, Atari-ST en MS-DOS komen op FL. 29,95. Het aanbod voor MSX is zeer beperkt en bestaat uit slechts enkele verouderde titels.

EDOS machine



MEGATRAVELLER 2 QUEST FOR THE ANCIENTS.

Empire/Paragon.
PC & compatibles.
DOS: 2.1 of hoger.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA (320/640x200).
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 119,=





In Software Gids nummer 9 is deel 1 van dit adventure beschreven met summier wat gegevens van dit tweede deel aan de hand van een demo-exemplaar. Het origineel is inmiddels verschenen en nog verder uitgebreid dan in de demo al aangekondigd was. Op de 1e diskette van dit spel staat ook al een fikse aanvulling op de handleiding waarin o.a. te vinden is dat MEGATRAVELLER 2 ook EMS geheugen gebruikt (min. 160Kb.) en in EGA ook in hi-res (640x200) gespeeld kan worden. Verder lezen we dat het aantal werelden is uitgebreid naar 117 en dat per planeet nu max. 9 steden aanwezig kunnen zijn. Bij het aanmaken van je adventure-party heb je nu 1127 mogelijkheden zodat dit spel op vele manieren te spelen is; sterker nog, als je een 'missie' uit hebt kunt je gewoon door blijven gaan met het reizen en onderzoeken van steden en planeten.

Zoals het bij een echt adventure hoort begin je met het samenstellen van de ploeg en het bezoeken van de Inn (nu een moderne bar), Weapon Shop, Armoury etc. etc. waarbij het bekende dorpje met de wijze oude mannen is vervangen door een moderne stad in de toekomst. De 'fighter' is gebleven, de andere figuren zijn vervangen door ontdekkingsreizigers, piloten, technici, kaartlezers en andere personen die beter passen in deze wereld, waar gereisd moet worden met ruimteschepen i.p.v. zeilschepen of paarden. Uiteraard heeft dit tweede deel een ander achtergrondverhaal dan deel 1, maar verder is alles uit de recensie van de eerste aflevering eveneens van toepassing op dit deel, want ook MEGATRAVELLER 2 is enorm uitgebreid en vreselijk moeilijk. De makers hebben enkele onderdelen wel toegankelijker gemaakt en het programma is aanmerkelijk gebruiksvriendelijker, zodat je je meer op het spel kunt toeleggen. Ondanks de verbeteringen, de makkelijke besturing en een hulp-ikoon met tips is dit spel absoluut ongeschikt voor beginners. Alleen de gevorderde speler kan hiermee uit de voeten, maar ook die zal erg veel tijd moeten uittrekken. Net als bij deel 1 kun je haast niet vast komen te zitten, want het spel heeft zeer vele mogelijkheden om het adventure te spelen.



Beeld en geluid zijn goed en dit deel geeft geen problemen met de geluidskaarten. De spelkwaliteit staat op een hoog peil daar het adventure meerdere keren te spelen is door andere figuren te maken en vanwege de vele lokaties die te bezoeken zijn. Gezien de weergave in VGA, de veelomvattendheid en het betere geluid geef ik dit adventure overal een puntje meer dan het vorige deel.

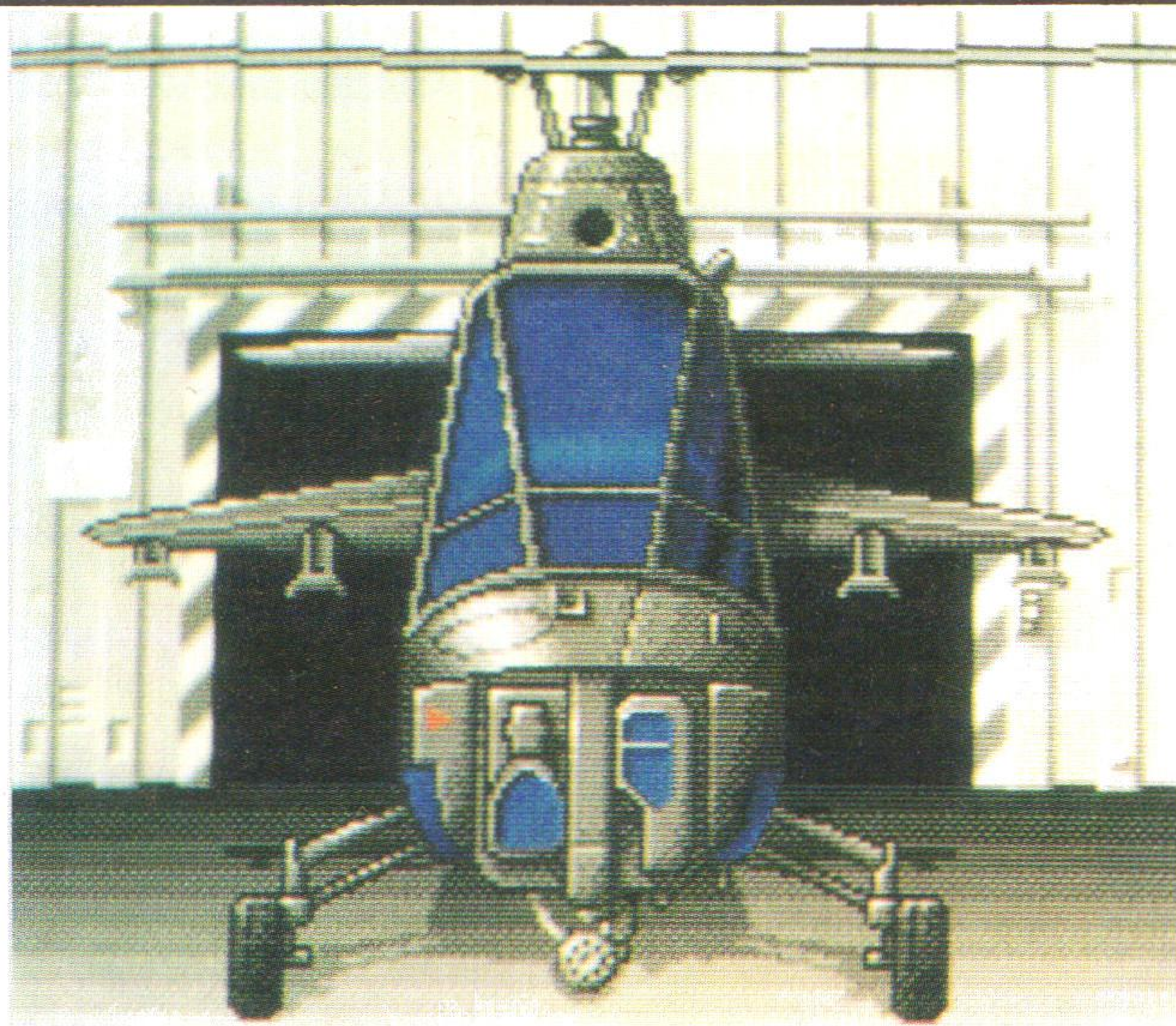
Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

THUNDERHAWK AH-73M F(L)IGHTSIMULATOR

Core.
PC & compatibles.
Min. 12 Mhz. AT.
RAM: 640Kb.
Hercules/CGA: NEE.
EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,=



AMIGA/ATARI-ST:

Voor deze beide machines is 512Kb. voldoende doch wordt 1Mb. aanbevolen. Een muis is noodzakelijk (het programma werkt hier niet met joystick) en voor de Atari is een kleurenmonitor noodzakelijk.
De richtprijs ligt op FL. 99,=.

Ik beschrijf deze helicoptersimulator aan de hand van de Amiga versie daar de PC uitvoering later beschikbaar was. Het betreft hier een echte 'fightsimulator' (zoals F-29 RETALIATOR)!
Het programma heeft 6 missies die plaatsvinden in Alaska, Centraal Amerika, Zuid Amerika, Centraal Europa, het Midden Oosten of Zuid-Oost Azië en onderverdeeld zijn in 2 makkelijke, 2 lastige en 2 moeilijke plus een oefenmissie, waarbij je het gehele wapenarsenaal onbeperkt tot je beschikking hebt zodat je alle wapens kunt uitproberen (bij de 'echte' missies kan dit uiteraard niet en zul je de wapens moeten kiezen die je voor die bepaalde missie nodig hebt). Tijdens de briefings worden deze missies voorbereid aan de hand van dia's (o.a. gedigitaliseerde foto's) en z/w films. Door deze uitgebreide briefings, de introduktie met veel animaties en de films is de omlijsting van deze simulator zondermeer geslaagd!

BEELD, GELUID EN BESTURING

Grafisch is het spel uitstekend verzorgd en heel leuk wordt het als je laag over het oppervlak vliegt. Je ziet gebouwen, tanks, schepen hoogspanningsmasten etc. Veel aandacht is besteed aan het knal- en schietwerk: een ingeslagen raket veroorzaakt een prachtige vuurkolom. Blijven we even rondlummelen dan zien we de vuurbal minder worden en een rookpluim verschijnen. Blijven we nog even hangen (de helicopter heeft inmiddels kogelgaten in de cabine, een lekkende olieleiding en een defekte radar want de vijand is tuk op stilhangende tegenstanders) dan blijft een forse rookkolom achter op de plaats waar we het doel hebben vernietigd. In de cockpit bevindt zich tevens een camera die, mits ingeschakeld, het resultaat van jouw beschieting of bombardement toont; iets dat in sommige gevallen vanuit de cockpit niet zichtbaar is, omdat het toestel inmiddels het doel al voorbij is. De makers hebben het zich dus niet al te makkelijk gemaakt en de speler heeft heel wat te zien.
De cockpit is eenvoudig en heeft weinig instrumenten, wat de bediening overzichtelijk en eenvoudig maakt doch de simulator minder enerverend. Verder kun je kiezen tussen dag- en nachtvluchten, die uiteraard een ander beeld geven en zijn er verschillende gezichtspunten (zij-aanzicht, bovenaanzicht en 'chaseview').
Bij dit alles goede muziek tijdens de introduktie en uitstekende geluidseffekten. Het enige minpuntje bij het geluid is het irritante toontje, dat ten gehore wordt gebracht als het toestel onder vijandelijk vuur komt te liggen.

De besturing en de scrolling zijn uitstekend! Alles verloopt zeer soepel en het programma reageert prima op de bediening van de muis. Het kiezen van de wapens, radar etc. gaat echter wat lastiger omdat voorrang aan de besturing van het toestel wordt gegeven. Ook het regelen van de snelheid gaat perfekt en achteruitvliegen, landen of stilhangen zijn fluitjes van een cent. Alle keuzes voorafgaande aan de missies lopen via een introscherm, waar slechts het aanklikken van een ikoon voldoende is om het programma te vervolgen (of te stoppen).

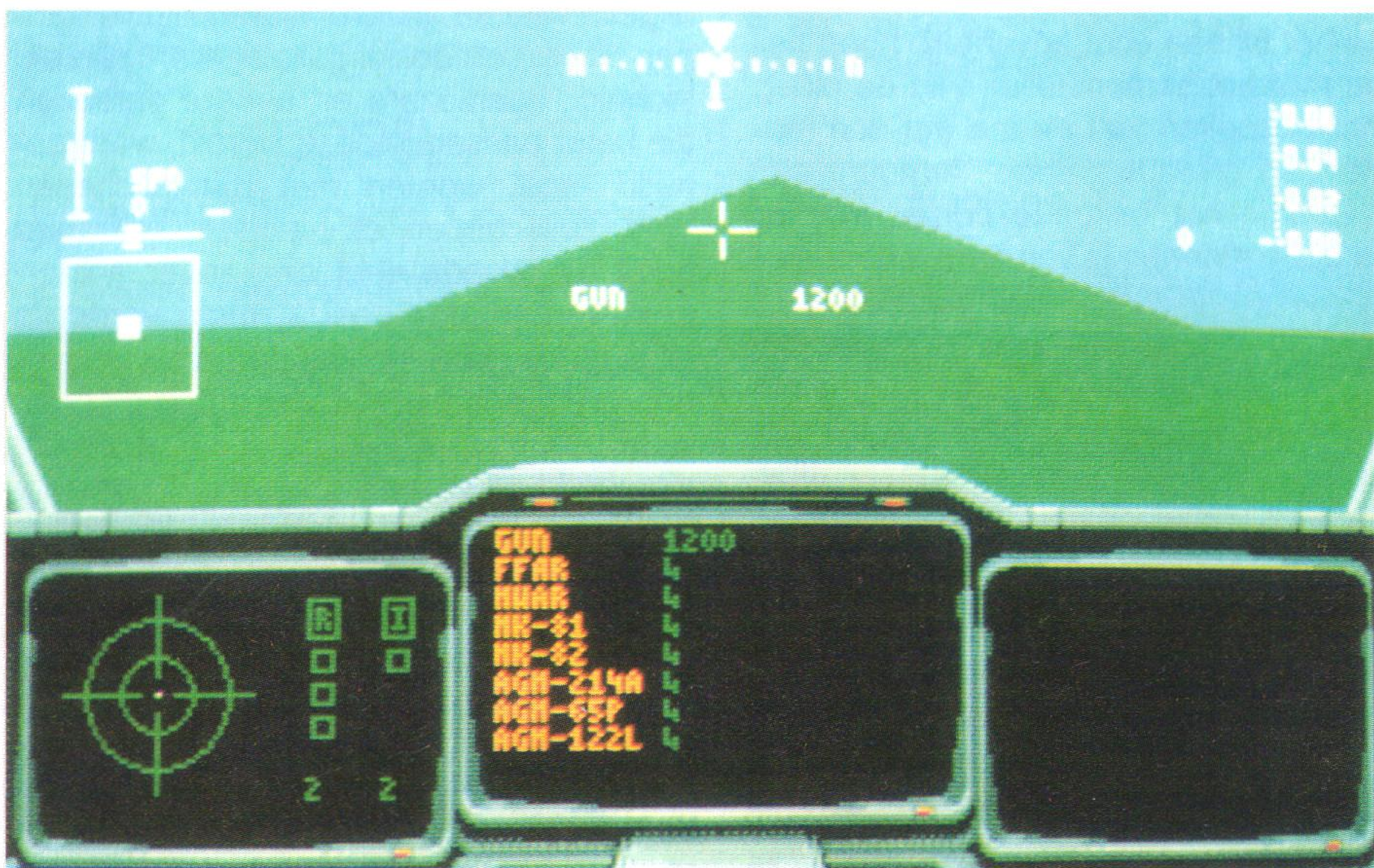
KONKLUSIE

THUNDERHAWK is op de eerste plaats een snel en lastig schietspel met uitstekende grafische weergave en dito geluid. Als simulator is dit programma minder interessant, want besturing en bediening van het toestel zijn erg eenvoudig, terwijl weersinvloeden of turbulentie ontbreken. De nadruk ligt op de gevechtshandelingen (veel details, goed uitgewerkt) terwijl er minder aandacht is besteed aan de rest van de achtergronden en de cockpit. Op de PC kan het -mits VGA- allemaal wat mooier. De missies zijn allen goed, doch lastig door de vele tegenstanders. Wie F-29 RETALIATOR goed vindt zal dit pakket zeker kunnen waarderen, waarbij het vliegen met een helicopter een geheel andere strategie vereist. De handleiding is goed, maar mij persoonlijk iets te beknopt.

Alfred.

	ATARI-ST/AMIGA:	PC:
BEELD:	8	9
GELUID:	9	8
SPELKWALITEIT:	9	9
SIMULATIE:	7	7
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	9	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

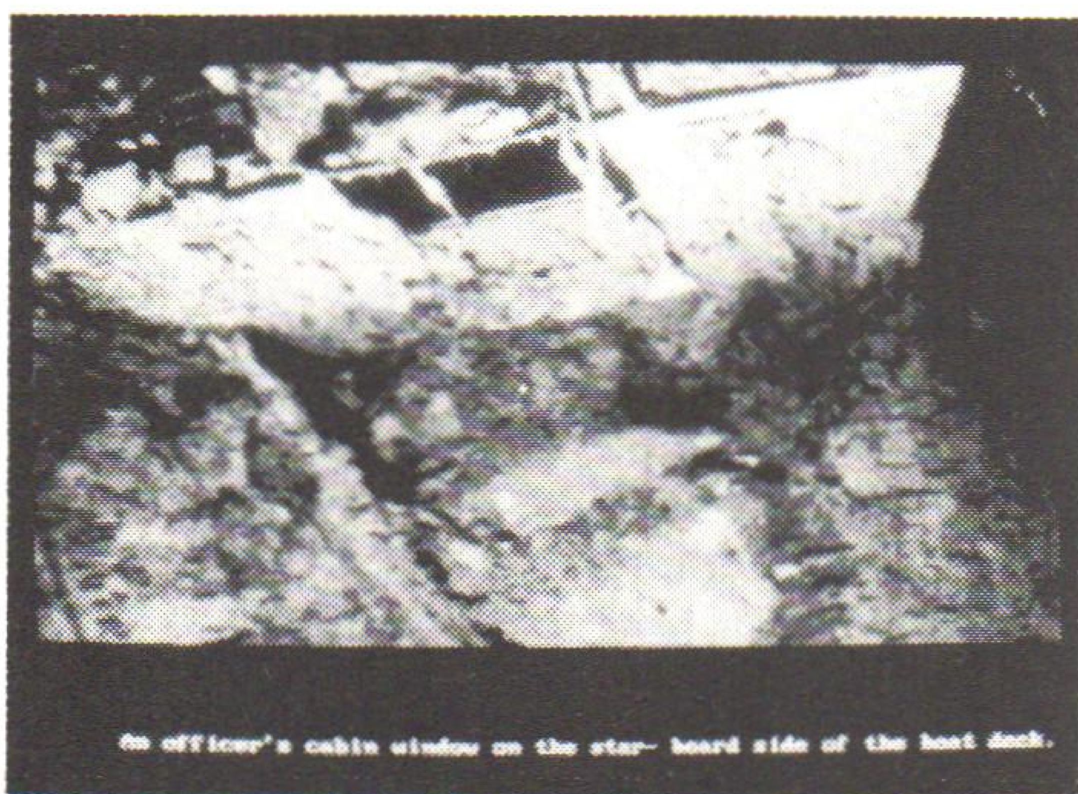


SEARCH FOR THE TITANIC

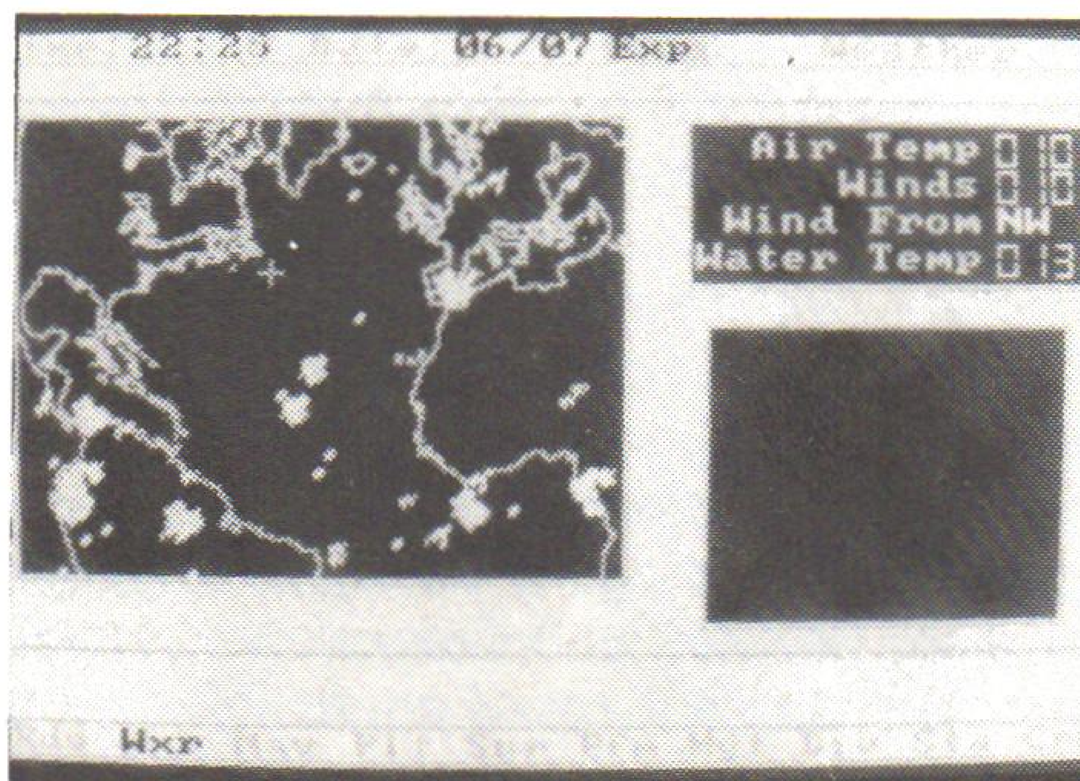
Capstone.
PC & compatibles.
RAM: min. 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA/VGA: zie tekst!.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" en 5.25".
Richtprijs: FL. 119,=

Misleidende informatie!

Zowel op de verpakking als in de handleiding is sprake van 4 kleuren CGA, 16 kleuren EGA, 256 kleuren VGA en gedigitaliseerde beelden in 16 grijstinten bij een resolutie van 640x480 beeldpunten. De werkelijkheid is geheel anders: alléén CGA en wie VGA heeft ziet alléén de 640x480 plaatjes in 16 grijstinten. Géén EGA of VGA in kleur! Bij het pakket zit een slechte (en lelijke) handleiding die eveneens veel foutieve informatie bevat.
In de meeste gevallen waarbij zulke 'kwaliteit' wordt geleverd stop ik hier ongeveer met de recensie maar daar SEARCH FOR THE TITANIC een uniek pakket is met een hoge spelkwaliteit ga ik dit keer toch nog even nader in op het spel zelf.



Het spel kent 2 opties:
1. Het lokaliseren van en duiken naar het wrak van de Titanic.
2. Een volledig adventure waarbij -over de gehele wereld- naar 75 -bekende en onbekende- wrakken gezocht kan worden.
Bij dit 2e deel moet je, net als bij andere adventures, beginnen met een gering startkapitaal waarvoor je een eenvoudige uitrusting kunt kopen om hiermee -in ondiep water- te duiken naar wrakken en schatten. Al doende moet je een reputatie opbouwen waarmee je geld van sponsors kunt lospingelen zodat je kunt reizen tussen de 47 havens, betere schepen kunt kopen en bemanning, apparatuur e.d. kunt verbeteren. Voor dit adventure heb je de beschikking over een tabel van (mogelijke) wrakken en een wereldkaart (55x45 cm.) met havens, lokaties en coördinaten. Al dit drukwerk maakt een bescherming van de software op de diskette overbodig;



zonder dit materiaal kun je met dit spel niets beginnen.

DE TITANIC

Na enkele oefeningen en het bestuderen van de handleiding is dit onderdeel een makkie. Buiten het gemis aan kleuren klopt hier de handleiding volledig zodat je na enkele uren de Titanic volledig hebt 'blootgelegd' waarna je de gedigitaliseerde foto's, die bij het echte onderzoek zijn gemaakt, kunt bewonderen. Hier heb je echt VGA nodig want in CGA of EGA blijft er niet veel van de foto's over.
Dit onderdeel heeft weinig adventure elementen zodat je met een flink kapitaal meteen goed uitgerust aan de slag kunt.

HET ADVENTURE

Dit onderdeel is een regelrechte ramp voor de beginners. Alle visuele hulpmiddelen die je bij het onderzoek naar de Titanic hebt ontbreken hier. Zo kun je niet zien waar je al gedoken hebt, gevonden wrakken of schatten worden niet gemarkeerd en de plaatsen die je reeds hebt onderzocht met sonar (of andere instrumenten) worden ook niet aangegeven en dat terwijl de handleiding dit toch echt allemaal belooft!
Omdat dit adventure toch erg aantrekkelijk en zeer realistisch is gaan de doorzetters -net als ik- gewoon door: we zullen iets vinden! Ondanks de tekortkomingen (bugs?) is mij dit -gedeeltelijk- gelukt. Een wrak heb ik in dit adventure nog niet gevonden maar wat zilver en enkele kanonskogels heb ik wel op kunnen duiken.
Wie lang genoeg doorspeelt kan aardig wat geld verdienen en sponsors krijgen. Met een flink kapitaal kun je gaan reizen naar andere havens, betere apparatuur kopen (mini-subs, onderwatercamera's etc.) en gaan duiken naar wrakken in dieper water.

Dit adventure onderdeel is extra spannend daar zeer veel 'at random' wordt opgebouwd. De exacte lokaties van de wrakken en de schatten, storingen aan apparatuur en de weersomstandigheden wisselen elke keer dat je opnieuw begint; vaker spelen van dezelfde missie is dus mogelijk. Het weer komt overeen met de omstandigheden in werkelijkheid. Op plaatsen waar het regelmatig stormt zul je dus vaker door noodweer overvallen worden dan op rustige lokaties.
Niet 'at random' maar zeer uitgebreid is de keuze uit schepen, apparatuur en bemanning (beginners met een laag salaris tot oude rotten met 10 jaar ervaring). Verder kun je zelf bepalen waar -en wanneer- je wilt uitvaren en hoelang je op zee wilt blijven. Bij dit laatste zul je voor voldoende brandstof, water, voedsel en reserve-onderdelen moeten zorgen.

KONKLUSIE

Er deugt weinig van de informatie op de verpakking zodat in werkelijkheid een mager CGA spel overblijft met enkele aardige z/w VGA 'foto's'. Geluid is er alleen via de interne speaker en dit is eveneens slecht: het geluid varieert bij het wisselen van de schermen (slecht geprogrammeerd dus).
Wat overblijft is een uitstekend en uniek spel dat zeer lastig is en extra moeilijk wordt gemaakt door de slechte handleiding en het ontbreken van enkele visuele hulpmiddelen in het adventure.
Trekt dit spel je toch aan dan zul je het bovenstaande voor lief moeten nemen en veel doorzettingsvermogen moeten hebben. Een behoorlijk kennis van het Engels is noodzakelijk en enige kennis van de gebruikte apparatuur (sonar, magnetometers etc.) is zeker meegenomen.
Waren programma en handleiding foutloos geweest dan had ik zeker een 9 voor de spelkwaliteit gegeven.

TIP

Omdat het adventure-onderdeel, door het ontbreken van de markeringen op de schermen, veel te lastig is verdient het aanbeveling om meteen je startkapitaal te verhogen. Save het spel meteen na het invoeren van je naam. Laad met een editor (b.v. PC-Tools) de file TITANIC.GAM en verander de inhoud van de bytes 32, 33 en 34 (hexadecimaal 20, 21 en 22) in resp. FF, FF en 33. Nu heb je voldoende kapitaal voor het duurste schip, alle instrumenten en de beste bemanning. Met deze hulp zul je toch nog een avond voor elke missie moeten uittrekken zodat je enkele weken bezig bent om alle wrakken te onderzoeken.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	1
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

VIRTUAL REALITY Vol. 2

5 GAME COMPILATION

Elite.
PC: 640Kb.
EGA/VGA: zie tekst.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Amiga: 512Kb.
Verdere gegevens bij de beschrijving van de spellen.
Richtprijs: FL. 109,=

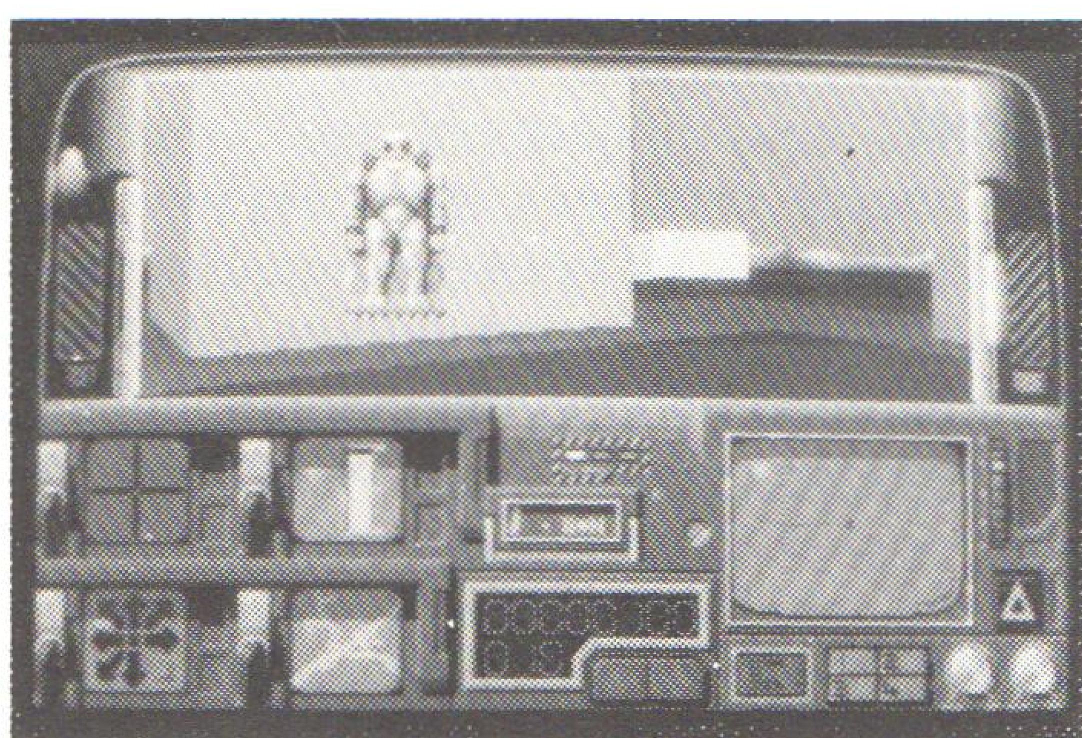
NIET ALLEEN EGA!

Zowel op de doos van de PC versie als in de catalogus van de leverancier staat dat dit spel alleen geschikt is voor EGA, maar de twee spellen van Millennium (RESOLUTION 101 en THUNDERSTRIKE) kunnen ook in VGA met 256 kleuren weergegeven worden. WEIRD DREAMS van Rainbird is geschikt voor CGA, EGA en VGA (eveneens 256 kleuren). De beiden spellen van Firebird (VIRUS en SENTINEL) zijn geschikt voor CGA, EGA en Tandy. Wie alleen CGA heeft zal twee spellen niet kunnen gebruiken en voor de Tandy is dit pakket minder geschikt daar er slechts 2 speelbare spellen overblijven.

GOEDKOPER DAN LOW-BUDGET.

Dit pakket bevat 5 recente spellen waarvan enkelen in de 'low- budget' verkrijgbaar zijn tegen een prijs van FL. 39,50 per stuk. In vergelijking met de losse spellen is dit pakket dus heel aantrekkelijk daar de gemiddelde prijs per spel op ca. FL. 22,= komt te liggen. Zelfs als je één of twee spellen niet leuk vindt, blijft de prijs nog heel redelijk.
Voor deze lage prijs is het pakket wel sobertjes uitgevoerd: de diskettes zijn niet verpakt en de handleiding bevat uittreksels van de originele handleidingen dus is beknopt.

RESOLUTION 101



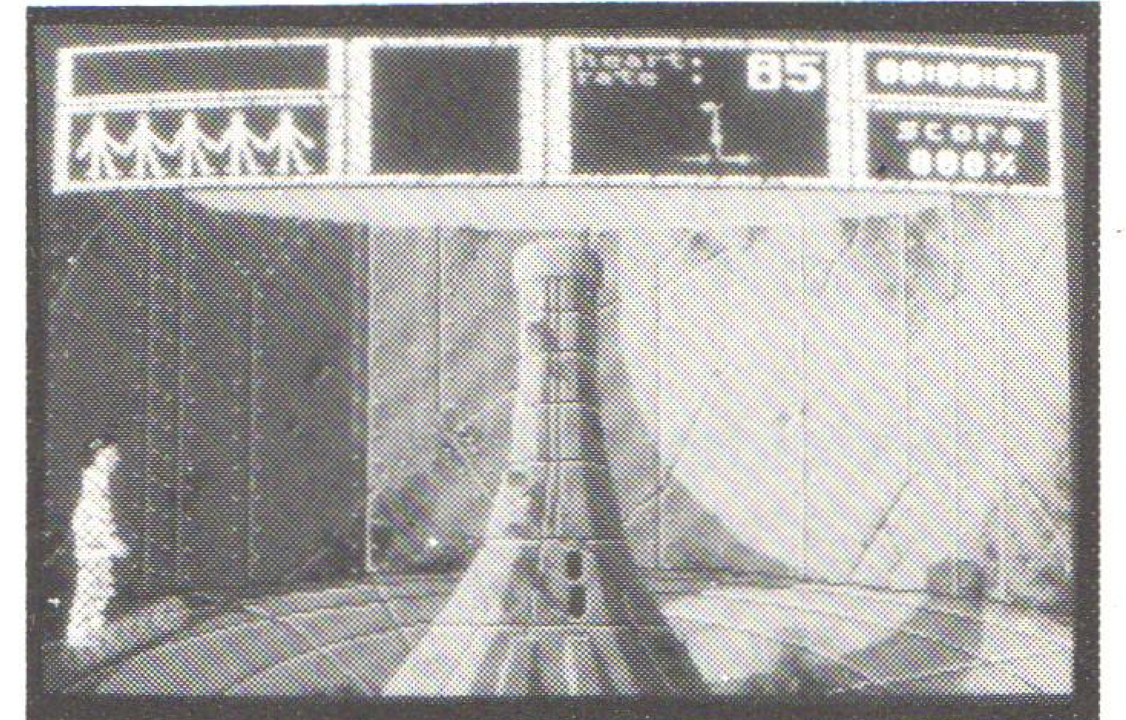
Dit spel van Millennium is uitvoerig beschreven in Software Gids nummer 6. Nu, een jaartje later, kan dit spel nog best meekomen met recentere soortgelijke spellen. Dit science-fiction arcade spel speelt zich af in de straten van een grote stad. Met een laagvliegend voertuig moeten drugshandelaren opgespoord worden en moeten de drugs in beslag worden genomen. Dit alles is 3-dimensionaal weergegeven en gaat zowel op de PC als op de Amiga zeer snel met uitstekende scrolling. De besturing kan met muis of joystick en op de PC kan de besturing ook met het toetsenbord. De PC versie heeft een grote overzichtskaart van de stad; de Amiga versie heeft alleen een kleine detailkaart onderin het scherm. De besturing is zeer goed en direkt, terwijl het spel op de PC in VGA erg fraai oogt. Het geluid is op de Amiga het beste, daar er op de PC geen muziekkaarten worden ondersteund. Een uitstekend spel met meerdere levels voor de schietfanaten.

THUNDERSTRIKE



Ook van Millennium -en ook in VGA op de PC- is dit arcadespel, dat vrijwel gelijk is aan RESOLUTION 101. Het belangrijkste verschil zit 'm in het gezichtspunt van de speler. Bij RESOLUTION 101 zit je in het toestel en bij dit spel 'vlieg' je achter het toestel (chase-view). Verder kun je hier niet alleen links- of rechtsom keren, maar het toestel ook hoger of lager laten vliegen. THUNDERSTRIKE is daardoor wat lastiger dan RESOLUTION 101. Het verhaal is uiteraard niet gelijk en i.p.v. verschillende levels kan hier gekozen worden uit diverse toestellen, die allemaal hun sterke en zwakke kanten hebben. Vijanden moeten vernietigd worden en de eigen installaties op de grond moeten verdedigd worden. Ook hier weer de mogelijkheid om het spel op de PC met toetsenbord te bedienen en geen ondersteuning van geluidskaarten. Wel wordt hier meer gebruik gemaakt van gedigitaliseerd geluid. In VGA weer heel fraai, al missen we de mooie achtergronden van het vorige spel. Zowel op de PC als op de Amiga loopt alles zeer snel en is de scrolling uitstekend. Beide versies hebben een overzichtskaart. Ook dit is een prima spel voor de arcadeliefhebbers.

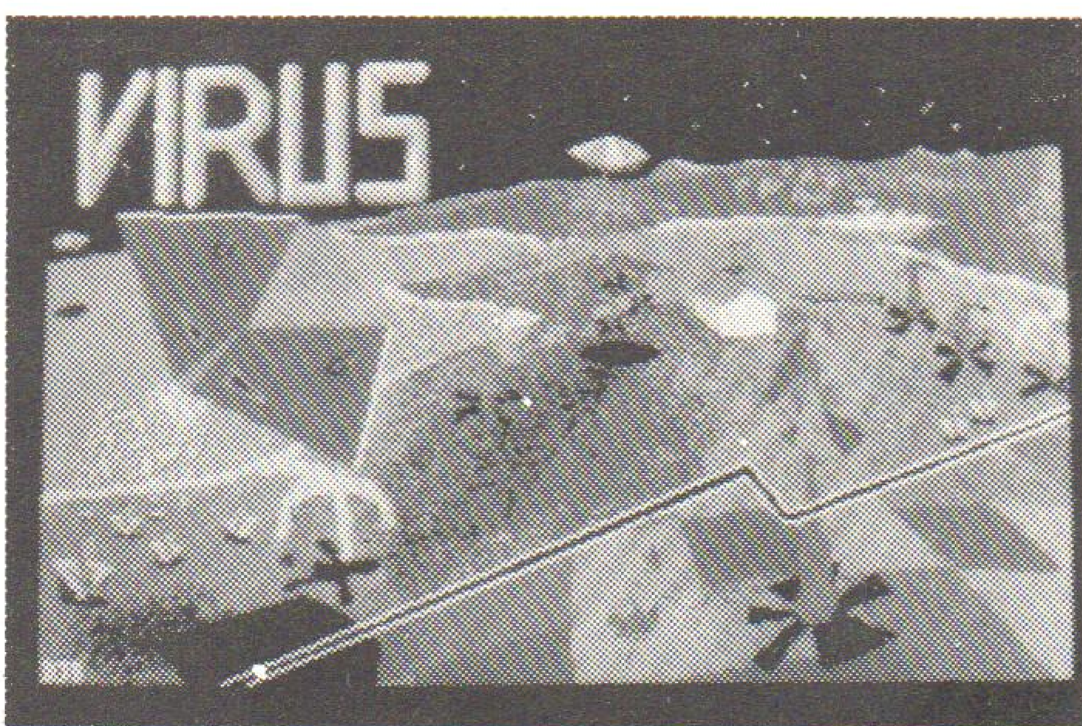
WEIRD DREAMS



Dit is een arcade adventure van Rainbird dat zowel met joystick als met toetsenbord gespeeld kan worden. Op de PC zijn de beelden in VGA erg fraai en voor de muziek kan de AdLib kaart gebruikt worden; de effekten blijven via de interne speaker lopen.
Nu eens geen schietwerk, maar een adventure waar gelopen en gesprongen kan worden in goedgetekende velden, waarbij het vechtwerk o.a. bestaat uit het te lijf gaan van de tegenstanders met stokken en andere handwapens.
Het hele verhaal gaat om een droom van de hoofdpersoon die door geleerden bestudeerd wordt. In deze droomwereld is alles anders, dus ook anders dan in een soortgelijk 'normaal' spel. Tulpen blijken vleesetende planten te zijn en een wesp op een kermisterrein heeft het formaat van een kleine helicopter. Wanneer je een veld niet haalt begin je een nieuwe droom in een ander veld; dus lekker lastig!
Beeld en geluid zijn zowel op de PC als op de Amiga uitstekend. De besturing kan op de PC met keyboard of joystick, terwijl op de Amiga alleen met joystick gespeeld kan worden. De besturing is soepel maar iets traag en verder wat lastig omdat met gecombineerde toetsen gewerkt wordt. De besturing van het figuurtje gebeurt met de joystick of het toetsenbord maar slaan, steken e.d. moet met dezelfde toetsen (of met de joystick) gebeuren waarbij een andere toets (of de vuurknop) ingedrukt gehouden moet worden.
WEIRD DREAMS is een leuke afwisseling vol verrassingen maar niet erg uitgebreid; je bent hier echt geen dagen mee bezig en dat kun je ook niet verwachten in een kombipakket voor deze prijs.

VIRUS

Over naar de spellen van Firebird uit dit pakket. VIRUS is een schietspel met een ruimteschip dat aliens moet vernietigen. Alles is 3-D weergegeven maar wel erg eenvoudig met veel zwart in de achtergrond. De besturing van het toestel is zeer lastig en je hebt een flinke tijd nodig om dit



onder de knie te krijgen. De eerste keren dat je het probeert dwarrelt het toestel alle kanten op en stort vaker neer dan dat het enkele meters aflegt. Links in het scherm zie je een overzichtskaart waarop jouw toestel en de lokaties van de vijanden zijn weergegeven. De besturing kan met muis op beide systemen en op de PC ook nog met toetsenbord of joystick. De scrolling is goed en snel, het geluid is magertjes; zelfs op de Amiga.
Het spel is niet meer dan aardig en achterhaald. De vreemde capriolen van het ruimteschip houden de lol er in het begin gelukkig even in en werken zelfs op de lachspieren, al zal menige sjachrijn die gein hiervan niet inzien en z'n joystick naar de aliens smijten. Beoordeel zelf maar bij welke groep je behoort en beslis dan pas of je een potje VIRUSSEN aankan.

SENTINEL

De tweede van Firebird en de tweede zwakke broeder (m/v, dat moet tegenwoordig) in dit pakket. Ook hier magere graphics en zwak geluid. Dat alles wordt wel weer goedgemaakt door het originele spel dat zeker enige studie vereist.
Nu eens niet schieten, vliegen of springen maar bomen planten of opruimen, 'Boulders' en 'Synthoids' plaatsen in een 3-D veld waarbij het doel van het spel volkomen onduidelijk is. In het beginveld heb ik heel wat kunnen plaatsen en veranderen maar dit veld is omgeven door hoge wanden zodat je bewegingsvrijheid beperkt is. Ik ben er nog niet uit hoe ik dit veld moet verlaten. Ik vermoed dat het een kwestie is van voldoende energie verzamelen om een 'jump' te kunnen bewerkstelligen. De 'absorb' en 'transfer' opties heb ik nog niet kunnen gebruiken en zijn mij dus ook nog een raadsel. Ondanks de zwakke weergave is het programma best boeiend en dat maakt een heleboel goed. Wie wil puzzelen en uitproberen zal zich zeker niet vervelen. Dit spel is tamelijk snel zodat ik mijn PC moest terugschakelen naar een lagere versnelling. Op de Amiga loopt alles prima en is het geluid iets beter dan op de PC. Al met al best aardig, doch wat ouderwets qua uitvoering.



KONKLUSIE

Alles bij elkaar is het best een geslaagde compilatie geworden want echt slechte spellen zitten er niet bij. De twee spellen van Millennium zijn de prijs al bijna waard waarbij ik nog moet vermelden dat het pakket inmiddels voor FL. 99,= is gesignaleerd. De beste drie titels hebben tevens VGA en WEIRD DREAMS daarbij ook nog geluid via de AdLib kaart dus de goedkope software wordt steeds interessanter.

Alfred.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	8
GELUID:	8	7
SPELKWALITEIT:	9	9
DOCUMENTATIE:	5	5
PRIJS:	9	9

Alle screenshots Amiga.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MILLENIUM 2200 Return to Earth.

Paragon.
PC & compatibles.
DOS 2.0 of hoger.
RAM: 640Kb.
EGA: 320/640x200.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Richtprijs: FL. 119,=

EERSTE AVOND

Bij strategiespellen (science-fiction of niet) is het lezen van de handleiding verplichte kost. Zonder handleiding begin je niets en na het lezen ervan is alleen de betekenis van de menu's, de namen en de ikonen duidelijk; de strategie moeten we achter de computer uitdokteren en de 'waarde' van alles blijkt pas in de praktijk. Achter de computer vond ik alleen maar aansluitkabels, dus terug naar de voorkant en aan de slag....
Na een paar uurtjes aanmodderen had ik het spel onder de muis en was mij duidelijk dat ik SUPREMACY zat te spelen: scenario, namen, schermen, etc. etc.; ik had het allemaal al een keer gedaan (zie Software Gids nr. 8). Met enkele aantekeningen besluit ik te stoppen om de volgende avond dit jatwerk een vernietigende slag toe te brengen met dezelfde strategie waarmee ik level 1 van SUPREMACY heb overwonnen.

TWEEDE AVOND

Enthousiast start ik het spel op, want als recensent vind ik het een prettige afwisseling om weer eens twee gelijksoortige spellen te vergelijken. Met mijn aantekeningen zou ik in no- time mijn basisplaneet (de maan) goed kunnen verdedigen en vlot kunnen doordenderen naar de overwinning (net als bij SUPREMACY is dit het vernietigen van de tegenstander op een andere planeet).
Na een tijdje blijkt je echter twee tegenstanders te hebben: de tegenstander in het spel en de programmeur (Ian Bird). Elke keer als ik het programma doorzie en denk vlot te kunnen opschieten word ik door de programmeur gestraft met flauwe hindernissen die niets met de strategie of het verhaal te maken hebben. Dit programma is gewoon zwak en de programmeur weet dit, dus probeert hij me te dwarsbomen! Voor zover ik echter volgens het stramien van Ian Bird heb gewerkt heb ik echter ook resultaten geboekt (en bewaard) en morgen ga ik dan toch echt heel gemeen spelen.....

DERDE AVOND

Na enkele uren lukt het me om Mars te veroveren. De vijand is verslagen en het enige dat me nog rest is het bewoonbaar maken van de Aarde met een 'formatter' (ja, je leest het goed. Zelfs de benamingen zijn gelijk aan die in SUPREMACY). Nog één keer doet het programma een hopeloze poging om me te dwarsbomen door -uit het niets- een vloot op me af te sturen en deze weer te laten verdwijnen; dit is echt prutswerk! Nu nog wat geduld en MILLENIUM 2200 is uit. Definitief! Geen tweede level o.i.d.

KONKLUSIE

Dit is puur plagiaat en nog zwak geprogrammeerd ook. Beeld, geluid en strategie van SUPREMACY zijn aanmerkelijk beter. In de tijd dat ik dit spel heb uitgespeeld had ik slechts één level van SUPREMACY rondgespeeld. Daarbij komt nog dat MILLENIUM 2200 erg traag is, dus je zit heel wat keren te niksen. Nee Ian, als je wilt jatten doe het dan goed. Dit is een slap aftreksel van THE REAL THING. Mocht dit spel ooit in de low-budget terecht komen, dan is het voor een paar tientjes nog wel aardig.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	7
STRATEGIE:	4
PRIJS:	5

CRUISE FOR A CORPSE

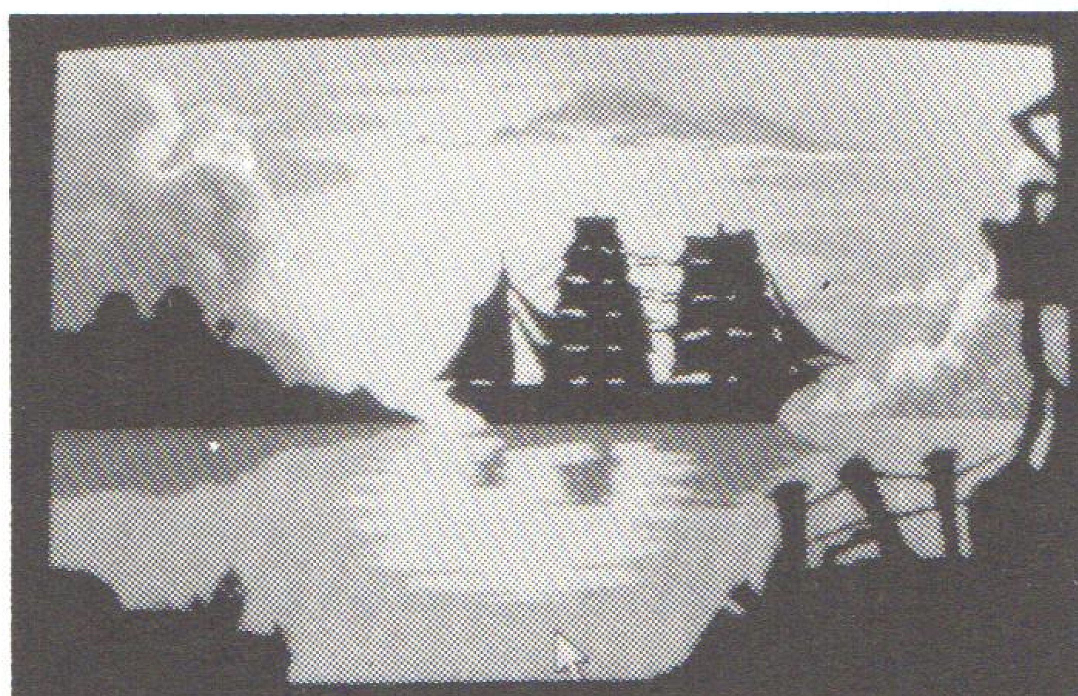
Delphine Software.
AMIGA 500/1000/2000/3000.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.
Harddisk: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

PC/ATARI-ST

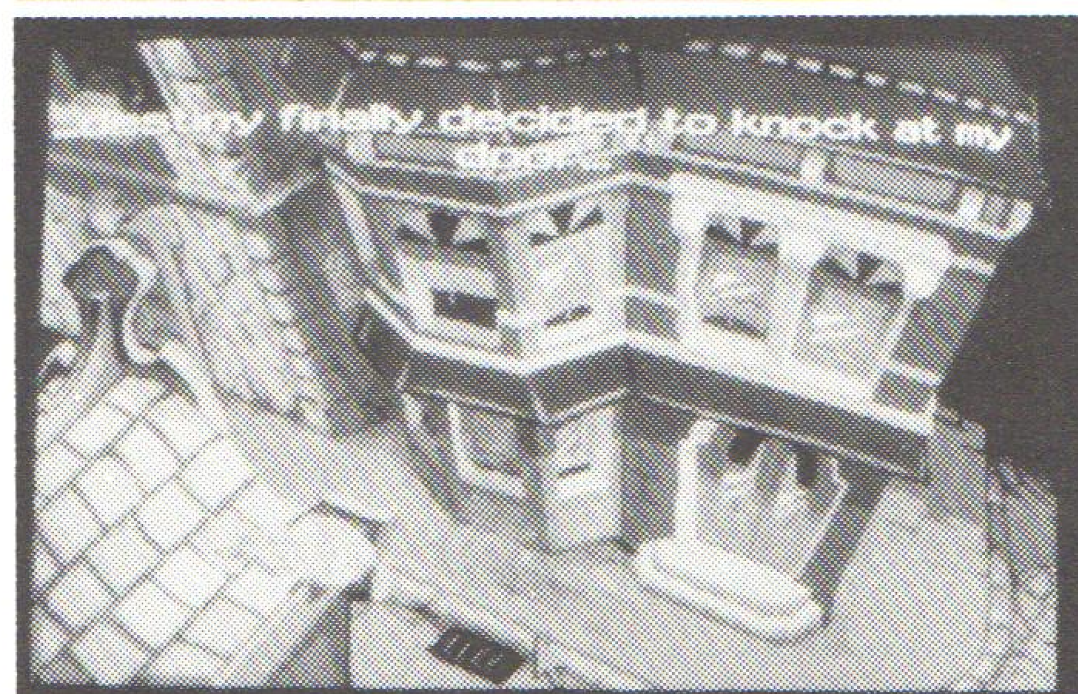
Dit adventure in Agatha Christie stijl van het Franse softwarehuis Delphine is eveneens voor MS-DOS en Atari-ST verkrijgbaar. Net als de vorige produktie "Operation Stealth" is er ook een speciale VGA/MCGA 256 kleuren variant voor MS-DOS. Wij bespreken hier de Amiga versie, omdat die ons als eerste toegestuurd werd voor de recensie; de screenshots komen dus ook van deze computer. De Atari-ST versie kost eveneens FL. 99,= en de MS-DOS versie komt op FL. 109,= waarbij gekozen kan worden uit een pakket met 3.5" of met 5.25" diskettes.
Het werken met de 5 diskettes op de Amiga is niet zo hinderlijk als bij King's Quest V, maar een harddisk lijkt me toch wel wat prettiger.
Voor de beveiliging heeft men bij Delphine eindelijk een wat mensvriendelijker systeem bedacht dan bij "Future Wars" en "Operation Stealth" in de vorm van een codeschijf, zoals we die ook aantreffen bij spellen van Lucas Games en Accolade.

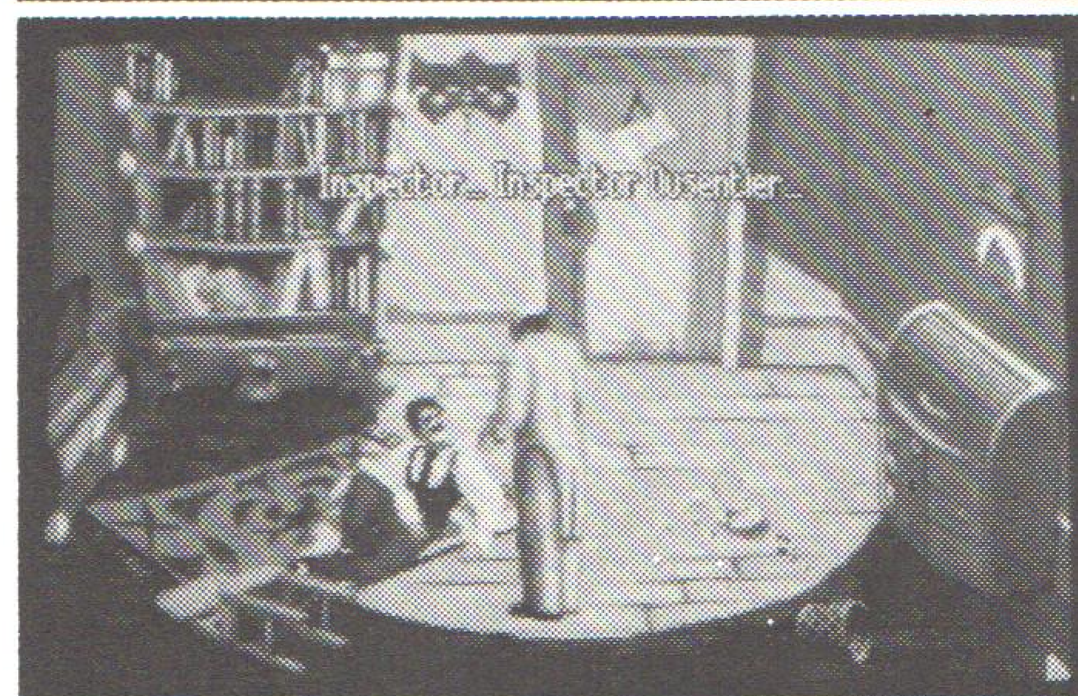
ZEEREISJE MET HINDERNISSEN.

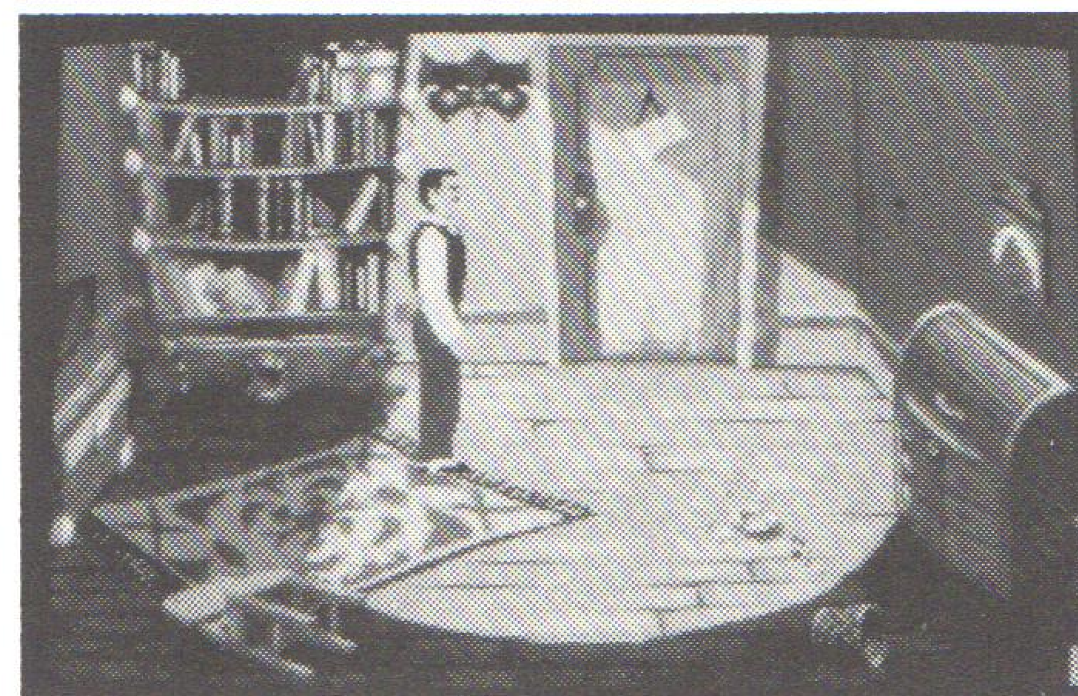
In CRUISE FOR A CORPSE speel je de rol van inspekteur Raoul Dusentier, die uitgenodigd wordt voor een cruise op het schip van de steenrijke Niklos Karaboudjan. De pret is voor de politieman van korte duur, aangezien de gastheer nagenoeg onmiddellijk wordt vermoord en dan is het een kwestie van onderzoeken en de andere gasten ondervragen. Hiervoor heb je één dag de tijd: het spel begint om 8.00 uur 's morgens en duurt tot 18.00 uur.
De intro laat de uitnodiging en de tocht naar de "Karaboudjan III" zien. Het 19e eeuwse schip, waarop zich alles afspeelt, is gerenoveerd en aangepast aan de eisen van de moderne tijd, in dit geval het jaar 1927.
De speler kan gaan meedoen als Raoul bijkomt in het kantoor van Karaboudjan, nadat hij een dreun op zijn hoofd kreeg, terwijl hij het lijk onderzocht. Door aanklikken met de muis kun je voorwerpen bekijken, oppakken, gebruiken en desgewenst weggooien en op dezelfde manier kun je met de andere gasten, c.q. bemanningsleden converseren en clues verzamelen. Iedere keer als je iets belangrijks ontdekt of











te weten komt, verschijnt er een klok in beeld en verstrijken er 10 minuten. In deze tijd kunnen er veranderingen opgetreden zijn, dus je moet vaak SAVEn en iedere keer het schip van ruim tot mast onderzoeken. Het SAVEn is ook noodzakelijk, omdat de inspekteur zelf (naarmate hij meer te weten komt over alles en iedereen) gevaar loopt en dood kan gaan.

Om niet tot uit den treure telkens de verschillende velden door te moeten, heeft het spel een handige "map" funktie. Als je deze aktiveert, staat Raoul op een kaart van het schip en kun je de lokatie waar je heen wilt aanklikken, mits deze voor hem toegankelijk is. Afgesloten hutten e.d. zijn alleen te betreden als je de goede sleutel hebt.

KONKLUSIE.

Met CRUISE FOR A CORPSE bewijst Delphine eens te meer, dat goede software niet persé uit Amerika of Engeland hoeft te komen. "Future Wars" en "Operation Stealth" hebben al menig speler de nodige hoofdbrekens bezorgd en dit adventure zal daar geen uitzondering op vormen. Ik heb me er zelf enkele avonden mee beziggehouden en kwam al behoorlijk vast te zitten.

Grafisch ziet CRUISE FOR A CORPSE er heel goed uit met gedetailleerde tekeningen van het schip en alles er op en er aan, terwijl de bewegingen van de diverse personages soepel en vloeiend zijn. De muzikale omlijsting is geheel in de stijl van de jaren '20 met ragtime en big band melodietjes, als je in de buurt van de bar en de smoking lounge komt en Italiaanse muziek, wanneer je bijvoorbeeld de hut van de Italiaanse priester binnengaat.
Ook de inhoud van het pakket is zeer verzorgd: er zijn twee boekjes, één met persoonsbeschrijvingen van de op het schip aanwezige gasten en één met aanwijzingen over de bediening van het "Cinématique systeem" plus tips voor beginners. Verder een overzichtskaart van het schip en natuurlijk de codeschijf voor de beveiliging.

Mij doet dit adventure sterk denken aan Sierra's "Colonel's Bequest", wat ik ook erg leuk vond en dat eveneens met een klok werkte, terwijl het verhaal doorging. En uiteraard kan een vergelijking met "Cluedo" ("Wie heeft Dr.Black vermoord?") niet uitblijven.
Helemaal origineel is het spel dus niet, maar gezien het grote aantal detectiveboeken en -films, dat er op de markt is, kan dat in de categorie spellen geen probleem zijn.
Voor de liefhebbers geldt: loep in de aanslag, geruit petje op, pijp in de mond (leeg voor niet-rokers) en aan het werk. ("Elementary, my dear Watson").

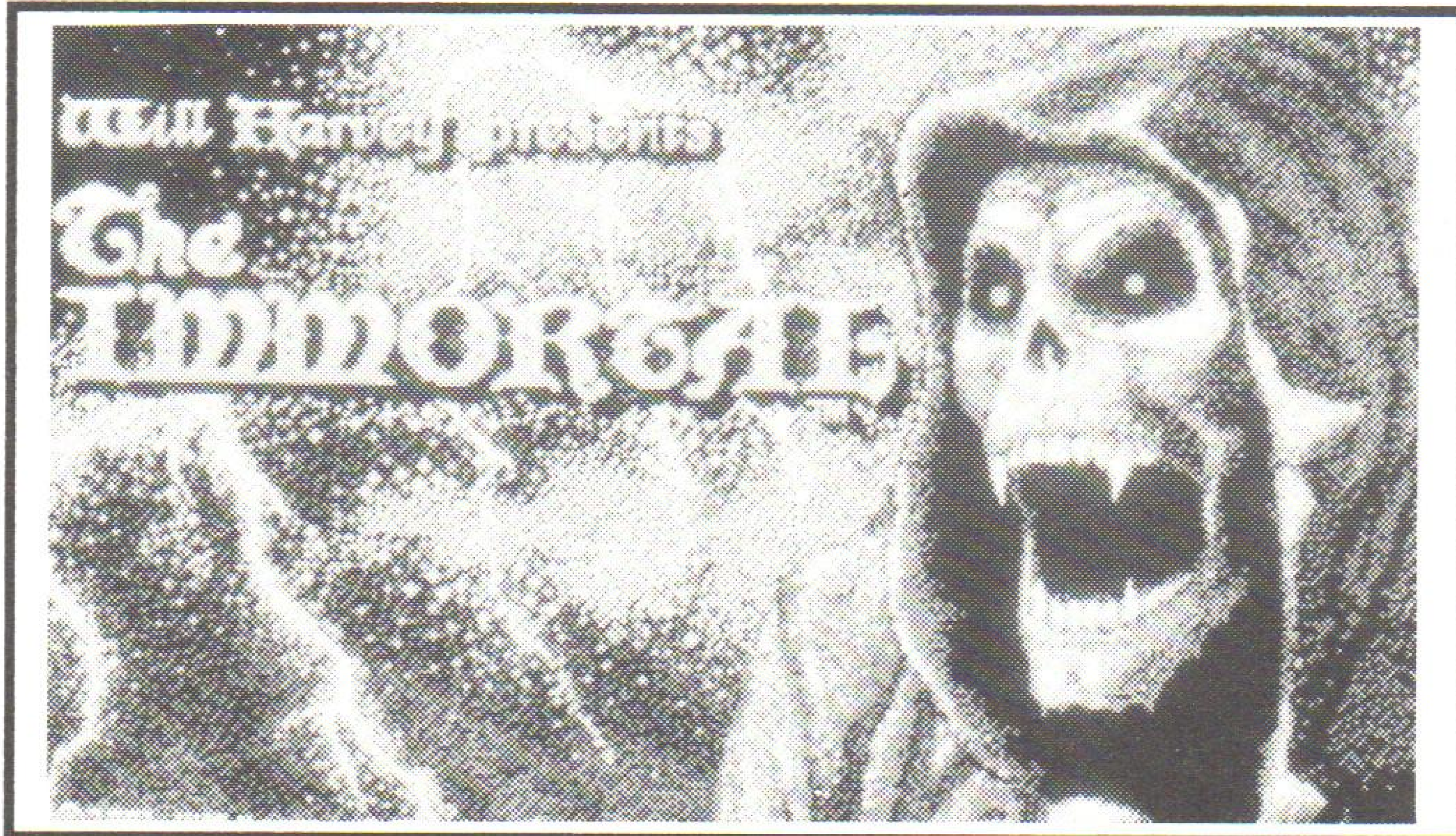
Jocelyn Marple.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

THE IMMORTAL

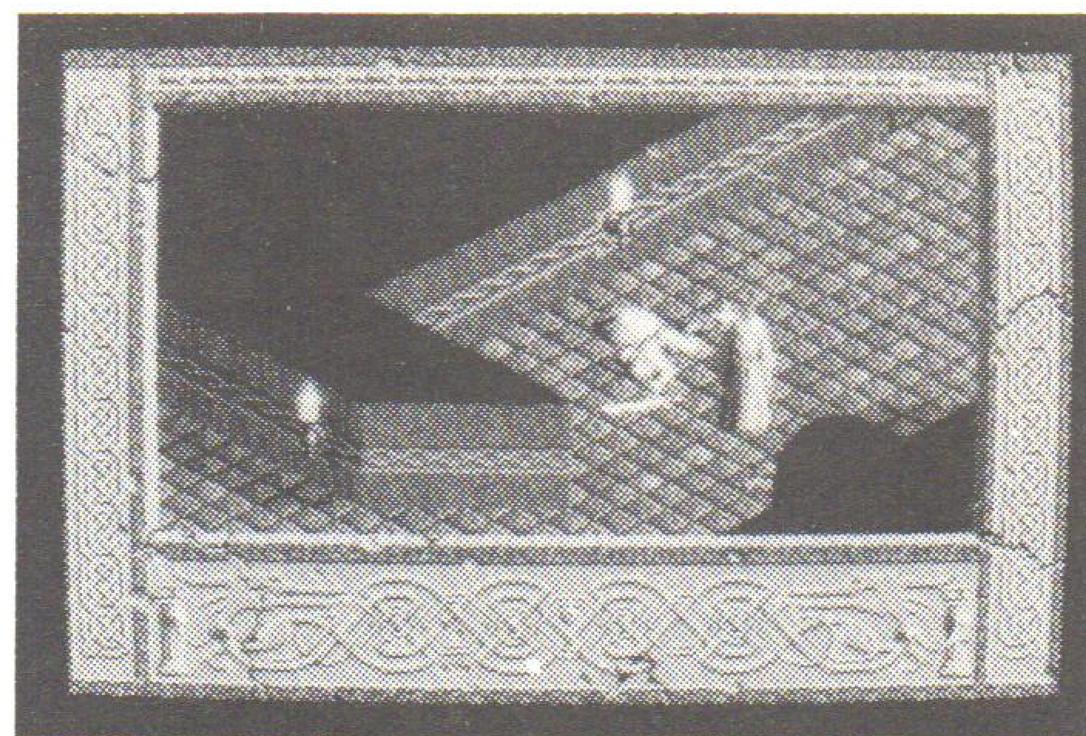
ELECTRONIC ARTS.
PC & compatibles.
Min. 12 Mhz. AT noodzakelijk.
RAM: 640Kb.
EGA/VGA/MCGA.
Harddisk: JA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,=



THE IMMORTAL lijkt in de verte een beetje qua graphics op HEROQUEST van Gremlin, maar verder is het nergens mee te vergelijken. Het is dan eigenlijk ook een kruising tussen een aktiespel, een adventure en een RPG.

Je bent in dit spel een magiër genaamd Dunric die op zoek gaat naar zijn leraar Mordimar, die ergens diep in een doolhof wordt vastgehouden. Op je weg kom je allerlei wezens en monsters tegen die je soms kunnen helpen maar soms ook zo snel mogelijk gedood moeten worden of ontweken. Ook vind je voorwerpen zoals: zwaarden, toverdranken, geld, etc., die je helpen op je tocht en soms van levensbelang zijn. Verder zijn er gesloten deuren, valkuilen, vallen en meer van dit fraais, die dit spel een uitdaging om te spelen maken.

De besturing gaat via het keyboard of joystick, waarbij de joystick wel twee knoppen moet hebben anders kun je je Inventory niet bekijken en ook geen voorwerpen gebruiken. Wel gaat het vechten met de joystick soepeler. Het beeld is vanuit een isometrisch 3D perspektief zoals bij spellen als b.v. POPULOUS. Verder is het beeld in VGA overzichtelijk en duidelijk, al zitten er aan de zijkanten en aan de onderkant van het beeld randen van 4 centimeter die geen enkel nut hebben. Het was misschien leuker geweest om



hier toch iets te zetten dat enige informatie geeft over de omgeving of de voorwerpen die je bij je hebt en gebruikt, etc. Het geluid gaat bij de PC via de speaker of muziekkaart, dat goed klinkt en tijdens het spel zelf hoor je achtergronddeuntjes, die niet hinderlijk zijn bij het spelen van het spel. Als je een level hebt opgelost en afdaalt naar het volgende, krijg je een code die je de volgende keer als je speelt kunt gebruiken en verder kunt gaan waar je opgehouden bent. Het spel heeft genoeg om je een paar maanden bezig te houden en hoewel ik na een uurtje level één had uitgespeeld, begint het spel toch flink pittig te worden in hogere levels.
Good luck, you'll need it!

Arthur Geraerts

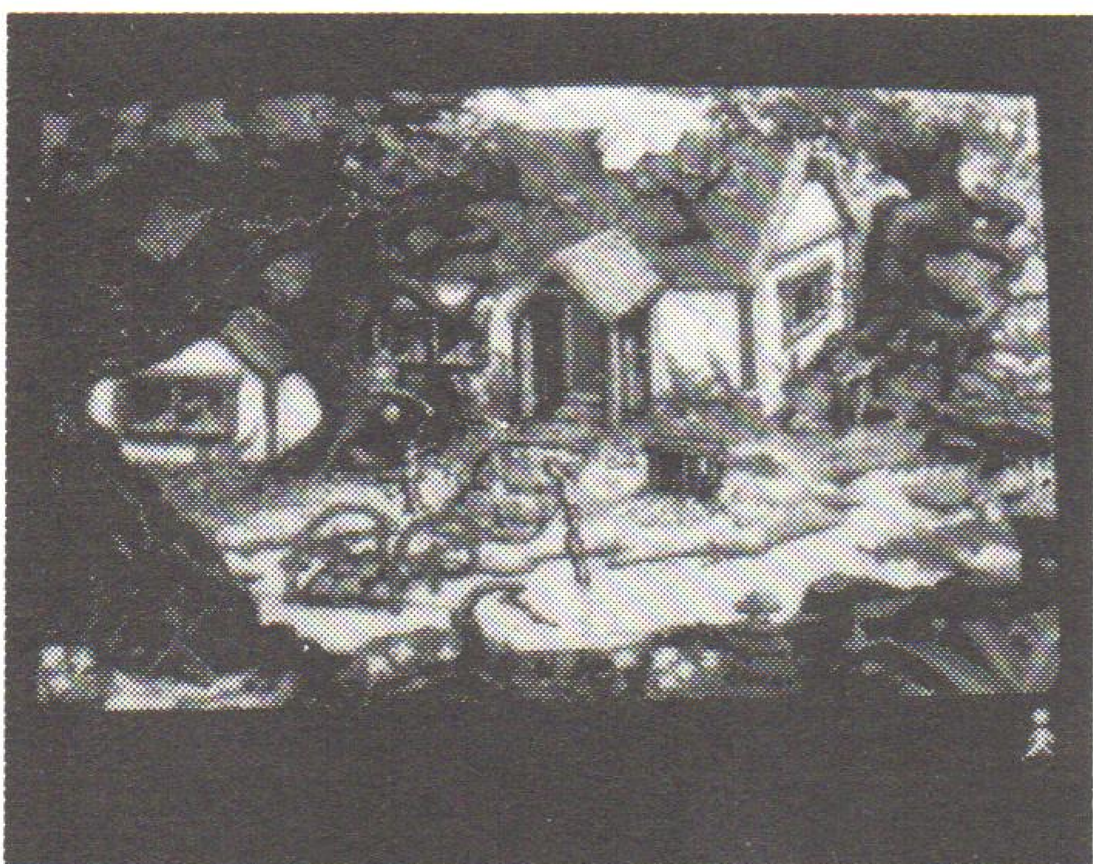
BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	6

KING'S QUEST V

UPDATE VOOR AMIGA

SIERRA
AMIGA 500,1000,2000,3000
RAM: 1 MEG.
Kickstart: 1.2 of hoger.
Harddisk: JA.
2e DRIVE: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 8.
Richtprijs: FL. 139,=

KING'S QUEST V voor MS-DOS werd al beschreven in Software Gids nr.6, terwijl je de komplete oplossing kunt vinden in nummer 7. Sinds kort kunnen nu ook de Amiga bezitters proberen Koning Graham en zijn metgezel -het uiltje Cedric- te assisteren bij hun zoektocht naar het verdwenen kasteel en de ontvoerde familie van de koning, die in het introfilmpje weggetoverd worden door de boze tovenaar Mordack.



De Amiga versie verschilt weinig van de MS-DOS uitvoering: grafisch ziet het er net zo verzorgd uit als op de PC, al mis je op de Amiga toch wel wat kleuren, wanneer je de VGA 256 kleuren versie gespeeld hebt. Ook is de detaillering van het beeld minder scherp; zelfs op maximale details (instelbaar) zijn kleine voorwerpen moeilijk te onderscheiden.
De muziek klinkt op de Amiga iets magistraler bij de zwaardere passages; de "melodieuze" stukken hebben net als op de PC een wat jankerig karakter, dat af en toe zelfs vals aandoet. De spelsnelheid is (op de Amiga 500) te vergelijken met die van een langzame AT, wat bij dit adventure geen bezwaar is vanwege het sprookjesachtige scenario.

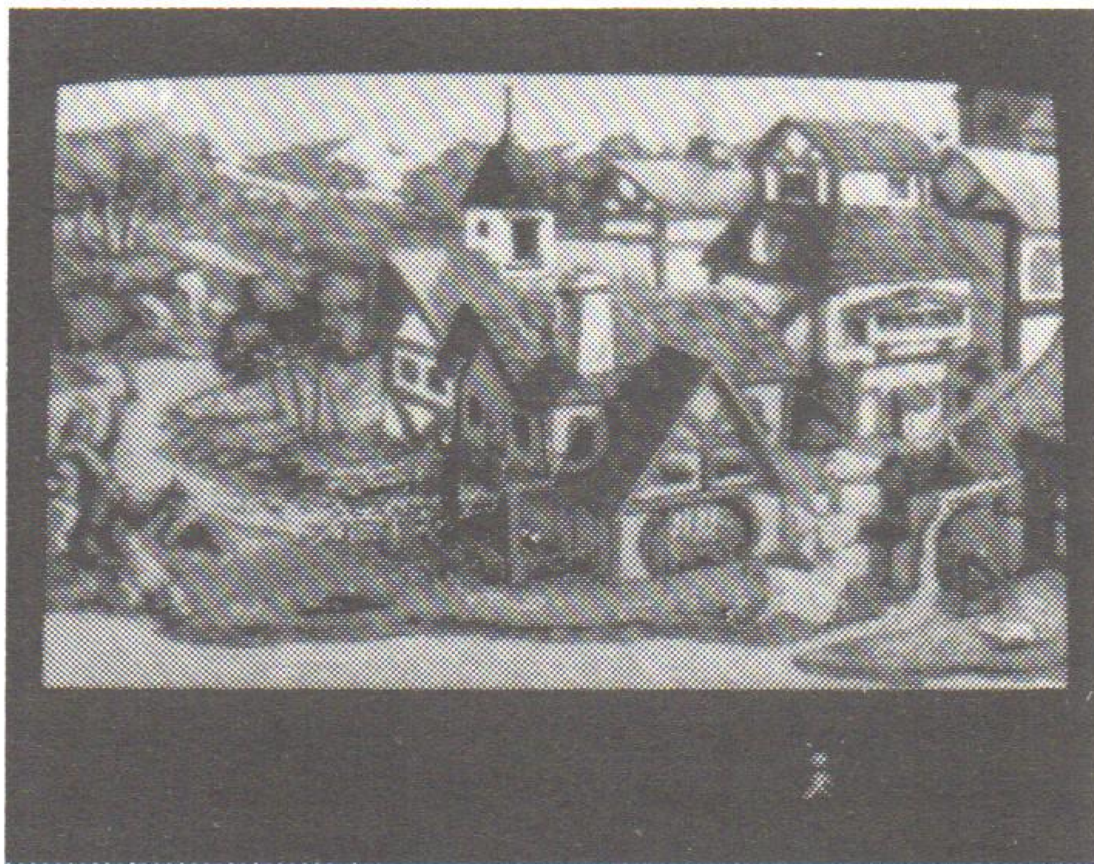
Zeer belangrijk is de vermelding, dat je voor KING'S QUEST V een hard disk nodig hebt of tenminste een tweede diskdrive. Het pakket is speelbaar op een Amiga met één drive, maar dan begint het meer op een behendigheidsspel te lijken. Alles wordt gestuurd vanaf de "Startup disk" en alleen het bekijken van het introfilmpje kost minstens 50 keer wisselen tussen deze schijf en disk nr.1.
Het eigenlijke adventure begint op disk nr.2, waar bij het inladen van elk nieuw veld een paar keer gewisseld moet worden en tevens als je tegen iemand praat of een voorwerp oppakt.
Het spelen met één drive is dus af te raden. Aan het eind van het spel heb je lamme handen en/of een versleten diskdrive.

Voor de overige Amiga bezitters zal KING'S QUEST V waarschijnlijk net zo'n grote hit worden als voor de PC-ers. Persoonlijk geef ik echter toch de voorkeur aan de 256 kleuren versie van de PC, liefst op een 386 of 486.

Jocelyn

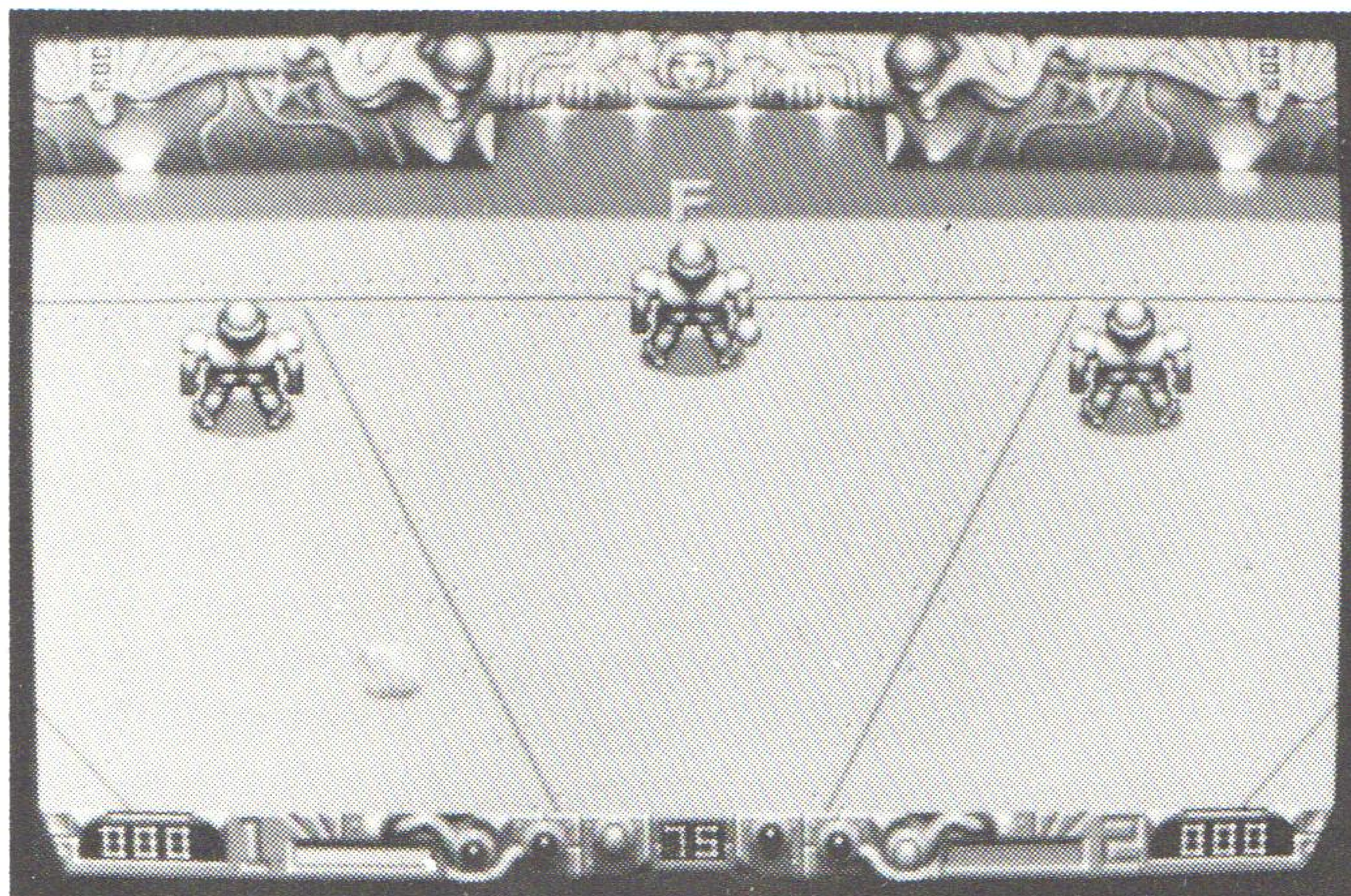
BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

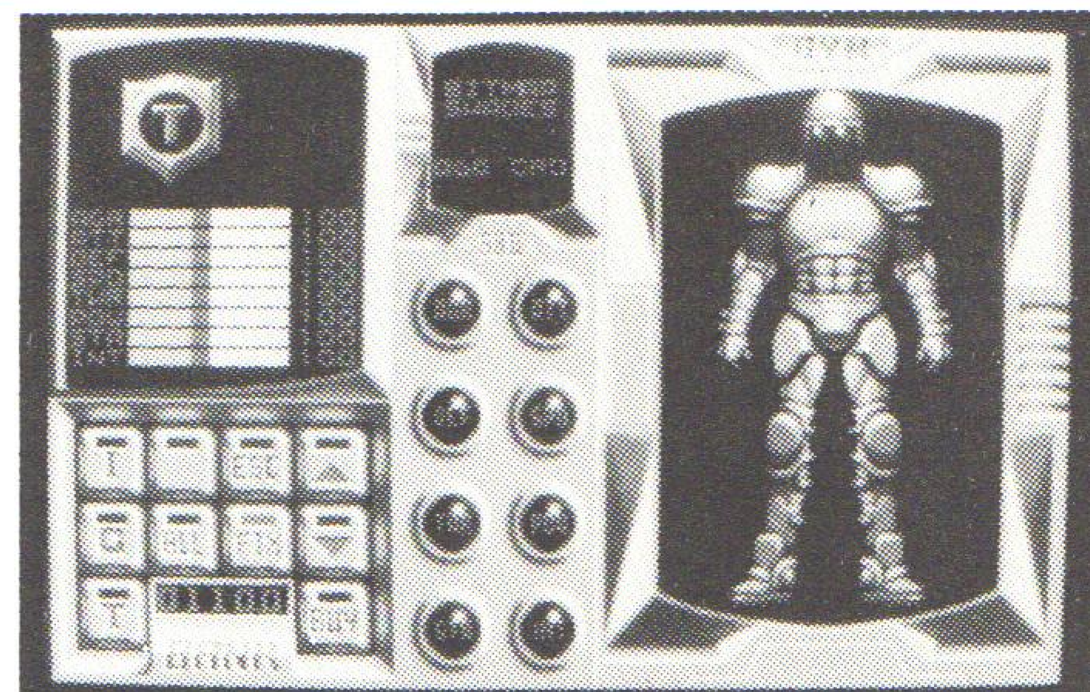
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



SPEEDBALL 2: Brutal Deluxe.

IMAGE WORKS.
PC & compatibles.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijzen:
PC: FL. 119,=, Amiga: FL. 99,=





SPEEDBALL is een sport, al lijkt het meer op wat je tegenwoordig langs de lijn ziet. SPEEDBALL wordt gespeeld met een grote metalen bal, waarmee goals gemaakt moeten worden in doelen aan beide zijden. Het gaat er zeker niet zachtzinnig aan toe; om de bal te verkrijgen moet je een speler tekkelen of hem een knal verkopen en hoe meer je een speler aftuigt, des te harder wordt dat aangemoedigd. En als je een speler daardoor zo erg toetakelt dat hij van het veld moet worden verwijderd, krijg je daarvoor zelfs punten.

Wanneer je het spel begint kun je kiezen tussen een partijtje tegen de computer of je kunt spelen met een andere persoon. In het eerste geval moet je ook nog de moeilijkheidsgraad kiezen. Hierna kom je in een menu waar je de spelers kunt trainen en ze uitrusten met allerlei hulpstukken, zoals borstbeschermers, beenbeschermers, beter schoeisel etc. Dit alles helpt om bij het spelen sneller aan de bal te komen en de bal langer te behouden. Geld om dit alles te kopen krijg je door tijdens een wedstrijd dit door de spelers te laten oprapen, evenals de andere uitrustingsstukken die op het veld liggen. Hieronder zijn bonussen die zorgen dat de tegenpartij voor een aantal sekonden niet meer aan de bal komt of spelers sneller en sterker maken. Buiten dit alles zijn er ook nog apparaten aan de zijkant van het veld waarmee extra punten gescoord kunnen worden. Verder is er een apparaat waarmee de bal onder stroom komt te staan en de eerste speler van de andere partij wordt uitgeschakeld en er is een "warp" waarmee de bal naar de andere kant van het veld wordt gebracht.

De besturing kan gedaan worden via het keyboard of de joystick, waarbij de tweede optie een uitkomst is (liefst een digitale joystick.) Met het keyboard gaat het ook wel, maar dan moet je de lettertoetsen Q-A voor boven/onder en de O-P voor links/rechts gebruiken.

De AMIGA versie van SPEEDBALL 2 is fantastisch, maar de PC versie doet er zeker niet voor onder. Het enige verschil is dat er bij de AMIGA gedigitaliseerde stemmen worden gebruikt zoals "GET READY" bij het begin van het spel en "ICECREAM" tijdens de wissel. Geluid is er bij PC via de speaker, SOUNDBLASTER of ADLIB, waarbij de laatste twee gelijk klinken.

Het beeld is EGA of VGA kleur (waarschijnlijk 16) of VGA zwart-wit. Raar was dat het bij mij met VGA zwart-wit of EGA niet lukte omdat het programma deze niet herkende. Hiervoor zul je dus een "echte" EGA of VGA zwart-wit monitor moeten hebben. Het spel is als sportsimulatie zeer goed geslaagd en zeker mensen die alle voetbalspellen moe zijn, zullen dit een aangename verandering vinden. Het enige nadeel aan dit spel is de besturing van het keyboard en het feit dat het niet altijd duidelijk is over wie je de besturing hebt omdat het spel overschakelt naar degene die het dichtst bij staat. Voor de rest: grote klasse, je kunt hierin al je frustraties kwijt.

Arthur Geraerts.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7
GELUID:	8	7
SPELKWALITEIT:	9	9
PRIJS:	7	6

THE OREGON TRAIL.

MECC.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.1 of hoger.
RAM: 512Kb.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: JA (16 kleuren).
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Richtprijs: FL. 119,=



Het softwarehuis Mecc maakt vrijwel uitsluitend educatieve software. THE OREGON TRAIL is een adventure voor kinderen vanaf 10 jaar die uiteraard wel bekend moeten zijn met de Engelse taal. Wie zijn kind(eren) wil bijscholen in het Engels, bekend wil maken met een stukje Amerikaanse geschiedenis of een adventure wil laten spelen op de computer i.p.v. het bekende schiet- en knalwerk slaat met dit programma 3 vliegen in één klap: dit programma heeft het allemaal in zich.

Het verhaal speelt zich af in 1848. De pioniers ondernemen de tocht naar Oregon, dwars door de Amerikaanse woestenij. Je begint met een startkapitaal waarvoor je een huifkar, ossen, voedsel, kleding, wapens etc. etc. moet aanschaffen voordat je met de tocht kunt beginnen. Onderweg kom je kleine nederzettingen tegen om je voorraden aan te vullen (of te ruilen met andere reizigers) en om te rusten. Maar uiteraard ondervind je ook veel tegenslagen zoals ziektes, rovers, woeste rivieren of een gebroken karrewiel. Er zijn zeer veel keuzemogelijkheden bij het begin van het spel, zodat het op vele manieren (honderden volgens de verpakking) kan worden gespeeld en dus niet snel zal vervelen.

Zo goed als het avontuur in elkaar zit, zo slecht zijn beeld en geluid. Alleen magere piepjes via de interne speaker en voornamelijk erg eenvoudige plaatjes in max. 16 kleuren. Anno 1992 kun je dit je kinderen - of ze nu 10 of 80 zijn- voor deze prijs niet aandoen.

Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5

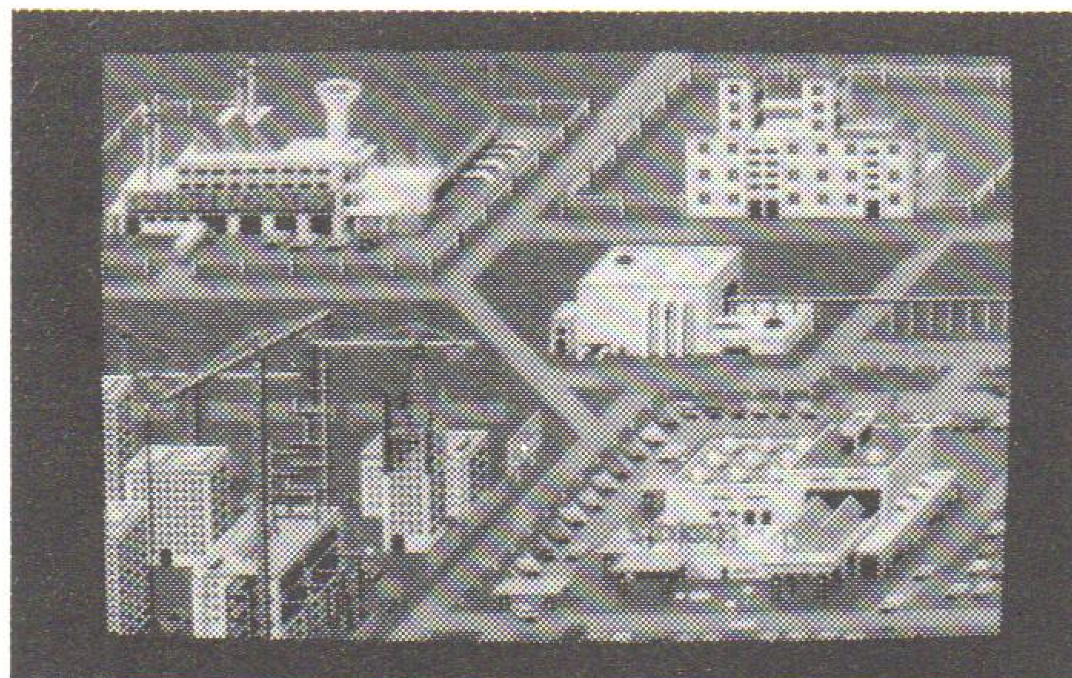
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

BLUES BROTHERS

Titus Software.
PC & compatibles.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Spelers: 1 of 2.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.

Dit nieuwe platformgame doet de tijden van Dan Ackroyd en John Belushi herleven. De inhoud van het spel komt echter niet geheel met de inhoud van hun film overeen.
BLUES BROTHERS is te spelen met één of twee spelers. Met twee spelers heeft het spel het nadeel dat je elkaar voortdurend in de weg loopt. Bovendien is het scherm niet gesplitst zoals in bijvoorbeeld Spy v. Spy. Het kan dus voorkomen dat maar één van de twee spelers zichtbaar is.

De basisbewegingen zijn springen, bukken, lopen, klimmen, het gooien van kisten en zweven (aan paraplu's of ballonnen). De grafische uitvoering is bijzonder goed op VGA, redelijk op CGA en doet



denken aan Prehistorik. De detaillering van de achtergrond is heel goed. Extra aandacht verdient de animatie van John en Dan: het slippen op gladde vloertjes, botsen tegen het plafond, springen op bedden, zwemmen etc. Dit is allemaal met veel humor en gevoel voor detail uitgewerkt.
Het hele spel bestaat uit 6 velden: de winkels, de fabriek, de gevangenis, een veld met veel water, een bouwterrein en als laatste de omgeving van de schouwburg. In deze schouwburg zal uiteindelijk een concert van de Blues Brothers moeten plaatsvinden. In ieder veld bevindt zich één item, dat met deze voorstelling te maken heeft en meegenomen dient te worden.

In alle 6 velden zijn zwevende grammofoonplaten te verzamelen. Na 99 verzamelde platen krijg je een extra leven. In ieder veld zijn subvelden en in sommige velden zijn ballonnetjes of parapluutjes te vinden, waarmee je fijn kunt zweven. Gebroken platen doen je aantal verzamelde platen verminderen, vraagtekens geven meer of minder platen. Hartjes geven meteen nieuwe levens.

De velden worden bevolkt door diverse gemene 'tegenstanders'. Uit het plafond stromend zuur, lopende banden, liften, puntige staken, aquaria(?), gladde vloeren, dichte deuren (te openen met schakelaars), beklimbaar gaas en draaiende ventilatoren maken het je moeilijker of juist makkelijker. Terwijl je je afbeult, draait op de achtergrond een grappig deuntje (in level 1 het bekende 'Everybody needs somebody').

KONKLUSIE

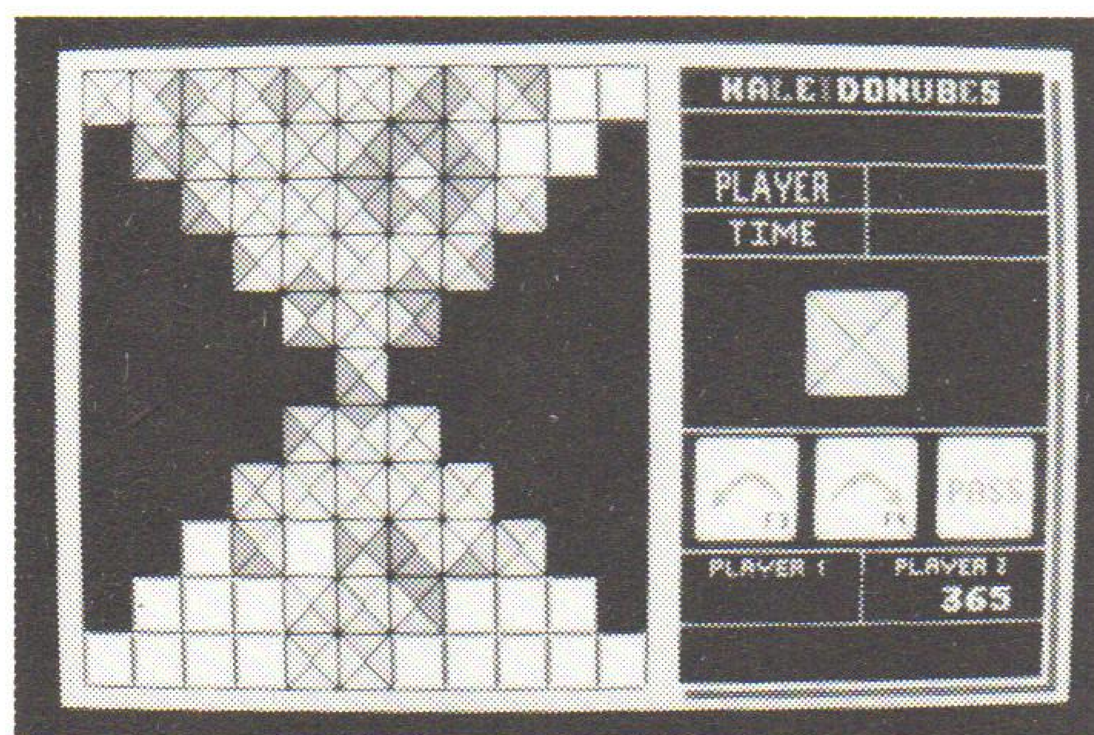
Erg leuk en tamelijk moeilijk.
Het enige minpuntje is het einde van het spel. Geen felicitaties of bewonderende kreten, maar alleen een plaatje dat erg veel lijkt op het beginplaatje.

Stijn & Martijn.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9

KALEIDOKUBES

Artworx.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: 16 kleuren.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 69,=



3 versies, veel varianten.

De diskette bevat 3 versies: één voor de bovengenoemde configuraties, één voor Windows 2.1 en één voor Windows 3.0. Alle versies kunnen ook vanaf harddisk gespeeld worden. Er zijn 4 varianten mogelijk: er is een oefenspel voor 1 speler, 1 speler kan tegen de computer spelen of tegen een klok die instelbaar is tussen 5 en 60 sekonden bedenktijd per zet en een variant voor 2 spelers. Bij de variant tegen de computer kun je nog kiezen uit moeilijkheidsgraden: easy, moderate en hard. Buiten deze varianten kan nog gekozen worden uit 13 verschillende spelborden, waarbij het mogelijk is deze borden zelf te veranderen.

HET SPEL

Welke versie of variant je ook speelt, het spel zelf is altijd gelijk: vierkantjes -met maximaal 4 verschillende kleuren- zo neerleggen dat de vlakken die aansluiten op de vlakken van andere vierkantjes een gelijke kleur hebben. Het aantal punten dat je hiervoor krijgt hangt af van het aantal vlakken dat overeenkomt in kleur bij het plaatsen van een vierkant. Wanneer je de variant speelt tegen de tijdklok, kun je nog strafpunten krijgen als je binnen de gestelde tijd niet in staat bent om een vierkant te plaatsen. Doordat de blokjes niet meer dan 4 verschillende kleuren kunnen hebben is dit spel zeer eenvoudig. Afhankelijk van het gekozen bord kun je het spel geschikt maken voor kleine kinderen of voor de gehele familie. Het kleinste bord heeft 5x5 vakjes en het grootste 11x11 vakjes. Daarbuiten zijn er nog diverse borden met vakjes die niet gebruikt kunnen worden (o.a. in de vorm van een diamant of een doolhof) zodat er minder mogelijkheden zijn om aan te sluiten. Dit laatste maakt het spel echter niet lastiger, want je kunt òf wel aansluiting vinden en het volgende blokje proberen òf geen aansluiting vinden, waarna het spel afgelopen is.
Voor deze recensie heb ik alle varianten uitgeprobeerd om uiteindelijk tot de volgende konklusie te komen:

KONKLUSIE

KALEIDOKUBES is een bordspel dat kan variëren van zeer eenvoudig tot een beetje lastig. Een moeilijke variant heeft dit spel niet, dus een ieder die z'n hersens wil pijnigen hoeft dit spel niet aan te schaffen en kan beter een keuze maken uit de vele echte hersenkrakers die voor de computer verkrijgbaar zijn.
De verpakking en de handleiding vermelden niets meer -of minder- dan ik bij dit spel heb kunnen ontdekken zodat ik ook geen moeite heb met een waardering voor beeld, handleiding en spelkwaliteit. Wat overblijft zijn het geluid en de prijs.
Het geluid is alleen hoorbaar via de interne speaker en zeer matig (gelukkig wel uitschakelbaar). De prijs is een heel ander verhaal: wie een beetje thuis is in het softwarewereldje zal -net als ik- een tiental titels kunnen noemen, dat vergelijkbare kwaliteiten heeft, doch leverbaar is in het Public Domain- of Sharewarecircuit en daar een prijskaartje heeft van enkele guldens tot hooguit een tientje. Het enige dat dit KALEIDOKUBES meer te bieden heeft is de mogelijkheid het te spelen onder Windows. Hiervoor geef ik dan ook een puntje meer.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

Let bij bestellingen op de disketteformaten DD/HD zoals in de recensies vermeld!

PC (MS-DOS) SOFTWARE

3-D CONSTRUCTION KIT	179,=(10)
A-10 TANKKILLER V 1.5	139,=(10)
ACTION STATIONS	139,=(11)
AIRLINE TRANSPORT PILOT	129,=(7)
BATTLE CHESS voor WINDOWS	129,=(10)
BATTLE COMMAND	119,=(11)
BATTLE MASTER	119,=(10)
BLUE MAX	119,=(7)
BUSHBUCK CHARMS, VIKING SHIPS & DODO	139,=(9)
CASTLES	119,=(9)
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	119,=(9)
COMMAND H.Q.	129,=(10)
CORPORATION	129,=(10)
CRUISE FOR A CORPSE	109,=(11)
DOS 5 upgrade (min. DOS 2.11 nodig)	199,=
DOS 5 met Nederlandse handleiding	290,=
ELVIRA 2 The jaws of Cerberus	BEL!
EYE OF THE BEHOLDER	99,=(8)
F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	149,=(10)
F-29 RETALIATOR	109,=(8)
FALCON 3.0	BEL!
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	109,=(10)
GOLDEN AXE	99,=(10)
GUNSHIP 2000	139,=(11)
JET FIGHTER II	129,=(8)
KALEIDOKUBES	69,=(11)
KING'S QUEST 5 (5.25HD+3.5DD)	129,=(6)
KING'S QUEST 5 (VGA HD 3.5 OF 5.25)	139,=(6)
KNIGHTS OF THE SKY	119,=(7)
LARRY 1 (VGA 256 kl. versie)	129,=(9)
LARRY 5 (VGA versie)	129,=(10)
LARRY 5 (EGA versie)	129,=
LEMMINGS	119,=(9)
MARTIAN DREAMS, Worlds of Ultima 2	129,=(9)
MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE	99,=(9)
MEGA LO MANIA	109,=(11)
MEGAFORTRESS	119,=(11)
MEGATRAVELLER 2	119,=(11)
MIG-29 M SUPER FULCRUM	139,=(11)
NOVA 9	139,=(10)
POLICE QUEST 3 VGA versie	129,=(10)
POLICE QUEST 3 EGA versie	129,=
POOLS OF DARKNESS	109,=(10)
RED BARON (CGA/EGA 3.5+5.25 DD)	129,=(7)
RED BARON (VGA 3.5+5.25 HD)	129,=(7)
RISE OF THE DRAGON (EGA 3.5+5.25)	129,=(7)
RISE OF THE DRAGON VGA HD 3.5 OF 2.25	129,=(7)
RULES OF ENGAGEMENT	129,=(10)
SEARCH FOR THE TITANIC	119,=(11)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Engels	139,=(7)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Nederl.	139,=(10)
SHADOW SORCERER	99,=(11)
SORCERERS APPLIANCE SPELLCASTING 201	139,=(11)
SPACE QUEST 1 (VGA versie)	119,=(9)
SPACE QUEST 4 (EGA 3.5+5.25 DD)	129,=(7)
SPACE QUEST 4 (VGA 3.5 OF 5.25 HD)	129,=(7)
SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE	119,=(11)
SPELLCASTING 201 SORCERER'S APPLIANCE	139,=(11)
SPIRIT OF EXCALIBUR	119,=(9)
STRATEGO	99,=(7)
STUNT DRIVER 5.25"	119,=(8)
SUPREMACY	119,=(8)
THE IMMORTAL	119,=(11)
THUNDERHAWK	119,=(11)
TIMEQUEST	129,=(9)
UMS 2 Nations at War	129,=(8)
VIRTUAL REALITY (5 spellen)	109,=(11)
WHITE DEATH	119,=(11)
WILLY BEAMISH VGA versie	129,=(10)
WILLY BEAMISH EGA versie	129,=
WING COMMANDER 2	139,=(11)
WING COMMANDER 2 SPEECH ACC. PACK	59,=(11)
WINTER CHALLENGE (The Games)	119,=(11)

VERWACHT

STRIPPOKER 3 VGA 3.5"	BEL! (8)
STRIPPOKER 3 datadisks 1 t/m 5 3.5"	BEL! (8)
SEX OLYMPICS 3.5"	BEL!
SEX VIXENS FROM SPACE 3.5"	BEL!
STARTREK 25TH ANNIVERSARY SIM. 3.5"	BEL!
CIVILIZATION 3.5"	BEL!

Software Gids TOP 10 PC software.

1 (1)	Supremacy	Virgin
2 (2)	F-29 Retaliator	Ocean
3 (8)	Secret Weapons o.t. Luftwaffe	Lucasfilm
4 (3)	Warlords	S.S.G.
5 (4)	Their Finest Hour	Lucasfilm
6 (5)	Wing Commander	Origin
7 (6)	Eye of the Beholder	S.S.I.
8 (7)	Red Baron	Sierra
9 (9)	Railroad Tycoon	Micro Prose
10 (10)	Jet Fighter 2	Velocity

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

* 1 Megabyte geheugen noodzakelijk.

AMIGA SOFTWARE

3-D CONSTRUCTION KIT	149,=(10)*
A-10 TANK KILLER	119,=(9)*
ATF II	89,=(6)
BLUE MAX (ACES OF THE GREAT WAR)	99,=(7)
BUCK ROGERS	99,=(7)*
BARD'S TALE 3	89,=(7)
DAS BOOT	119,=(7)
CENTURION DEFENDER OF ROME	89,=(3)
CHUCK YEAGER'S AFT-2	89,=(9)
CORPORATION	99,=(10)
CRUISE FOR A CORPSE	99,=(11)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	109,=(6)*
EYE OF THE BEHOLDER	99,=(8)*
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)*
FLIGHT OF THE INTRUDER	119,=(11)
GODS	89,=(10)
KING'S QUEST 5	129,=(11)*
LARRY 5	139,=(10)*
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	89,=(11)
M 1 TANK PLATOON	99,=(6)
MEGA LO MANIA	89,=(11)
MEGATRAVELLER 1	99,=(9)
MIG-29 M SUPER FULCRUM	119,=(11)
NIGHT SHIFT	89,=(7)
OPERATION STEALTH	89,=(6)
POLICE QUEST 3	149,=(10)*
PROFLIGHT Tornado Flightsim.	149,=(10)
PUZZNIC	89,=(9)
R.B.I. BASEBALL 2	99,=(9)
RED BARON	125,=(7)*
RAILROAD TYCOON	119,=(10)*
RISE OF THE DRAGON	125,=(7)*
SECRET OF MONKEY ISLAND 1	89,=(6)
SHADOW SORCERER	99,=(11)
SILENT SERVICE 2	119,=(5)
SPACE QUEST 4	135,=(7)*
SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE	99,=(11)
SPIRIT OF EXCALIBUR	109,=(9)
STELLAR 7	89,=(7)
STRATEGO	99,=(7)
THEIR FINEST HOUR	119,=(10)
THUNDERHAWK	99,=(11)
ULTIMA 6	109,=(11)
UMS-2	99,=(8)*
VIRTUAL REALITY (5 spellen)	109,=(11)
WILLY BEAMISH	139,=(10)*
WINTER CHALLENGE (the games)	109,=(11)
WONDERLAND	99,=(7)
WOLFPACK	99,=(5)*

ATARI-ST SOFTWARE

3-D CONSTRUCTION KIT	149,=(10)
CHUCK YEAGER'S AFT-2	89,=(9)
CORPORATION	99,=(10)
CRUISE FOR A CORPSE	99,=(11)
DAS BOOT	119,=(7)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	109,=(6)
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)
GODS	89,=(10)
KLAX	79,=(7)
LEMMINGS	89,=(9)
MEGA LO MANIA	89,=(11)
MIG-29 M SUPER FULCRUM	119,=(11)
OPERATION STEALTH	89,=(6)
PROFLIGHT Tornado Flightsim.	149,=(10)
PUZZNIC	89,=(9)
QUEST FOR GLORY II	149,=(5)
RAILROAD TYCOON	119,=(10)
SECRET OF MONKEY ISLAND 1	89,=(6)
SPIRIT OF EXCALIBUR	109,=(9)
STRATEGO	99,=(7)
THEIR FINEST HOUR	119,=(10)
THUNDERHAWK	99,=(11)
UMS-2	99,=(8)*
WONDERLAND	99,=(7)

BOEKEN

Official F-15 Strike Eagle Handbook	35,=
Official F-19 Stealth Fighter Handbook	39,=
F-19 Stealth Air Combat	45,=
Falcon 3.0 Air Combat	45,=
Grote MS-Flight Simulator 4.0 boek	40,=
Het grote SPACE QUEST boek 1 t/m 3	30,=
Off. Guide to Roger Wilco SQ 1 t/m 4	40,=
ELVIRA clue book	35,=
688 Attack Sub Survival Guide	20,=
Cluebook Lord of the Rings	29,=
Cluebook Bard's Tale 1-3 ...... per boek	20,=
Hintbook Maniac Mansion	35,=
ULTIMA 6 cluebook	35,=
Might & Magic 2 Cluebook	35,=
Eye of the Beholder cluebook	29,=
Pool of Radiance cluebook	29,=
Curse of Azure Bond cluebook	29,=
Railroad Tycoon Master Strategies	45,=
Path of Destiny ULTIMA 5 guide	30,=
Master Ultima 1 t/m 6	59,=
Hintbooks SIERRA: .... prijs per boek	25,=
Space Quest 1-4. Police Quest 1-3. Larry 1-3 King's Quest 1-5. Codename Iceman, Colonel's Bequest, Quest for Glory 1-2, Manhunter N.Y., Manhunter San Francisco.	
Official Guide to Railroad Tycoon	39,=
Complete SimCity book	35,=
SimCity Planning Commision Handbook	45,=
Master SimCity/SimEarth design strategy	59,=

De prijzen van de boeken zijn **EXCLUSIEF** FL. 5,= portokosten per bestelling.

Bestellingen:
Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Prijzen software inkl. verzendkosten, boeken FL. 5,= per bestelling. Prijswijzigingen voorbehouden. Bij levering onder rembours wordt FL. 7,50 kosten in rekening gebracht. (Remboursen alléén binnen Nederland) Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

PC SOFTWARE: Vermeld bij uw bestelling het disk-formaat (3.5" of 5.25", zie de recensies). Heeft u meerdere formaten, vermeld deze dan; soms is één van de formaten uitverkocht.

Bel voor informatie (of andere software): 03200- 47218

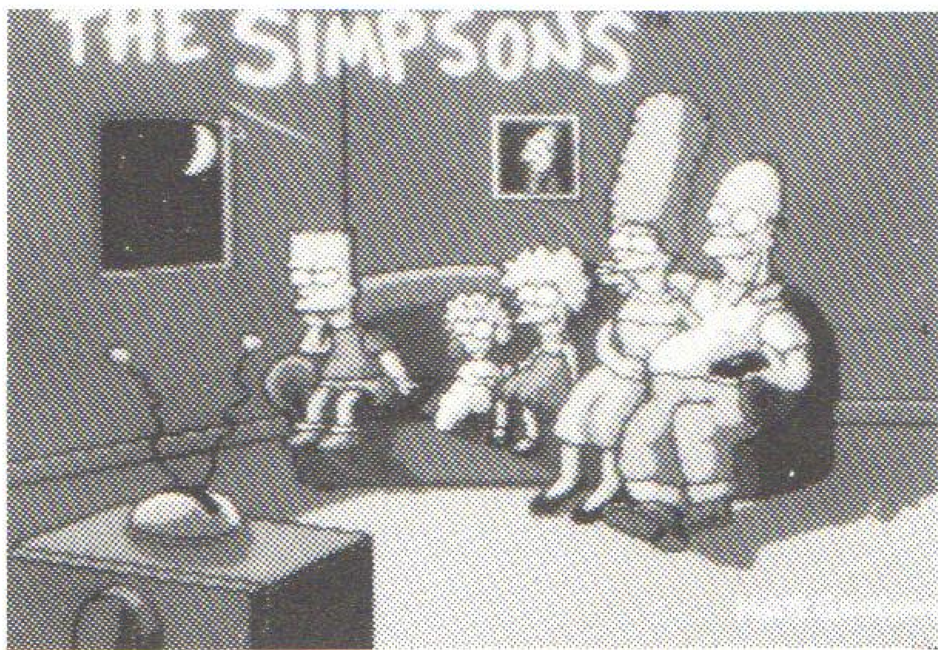
THE SIMPSONS: *Bart vs the Space Mutants.*

Ocean Software.
Amiga.
1 Mb. noodzakelijk.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 89,=









Dit spel is ook verkrijgbaar voor de PC en de Atari- ST. De PC versie kost FL. 99,= en is verkrijgbaar op 3.5" of 5.25" diskettes. De Atari-ST kost FL. 89,=.

Het spel begint met een leuke introduktie met gedigitaliseerde stemmetjes en geluiden. Deze intro is echter vreselijk traag en de plaatjes worden afgewisseld met lege schermen; zo knullig heb ik het op de Amiga nog niet eerder gezien. Na deze intro volgt de overbekende muziek van de serie en kan het spel beginnen.

BART VS THE SPACE MUTANTS is een behendigheidsspel, dus lopen, springen, geld verzamelen, items kopen en monsters ontwijken of vernietigen. Na een tijde kun je Bart op een skateboard sneller voortbewegen. Het spel zelf is gelukkig niet traag maar het is er wel eentje uit de bekende serie "13 in een dozijn". Vooral voor de Amiga is al een honderdtal van dergelijke spellen uitgebracht en buiten de poppetjes van de familie Simpson heeft dit spel niets nieuws. De achtergronden (straten, huisjes, winkels) doen me sterk denken aan PACLAND uit 1988.
Dit spel moet dan ook helemaal hebben van de naamsbekendheid van de serie en de figuurtjes; de freaks die dit allemaal prachtig vinden zullen er dan ook wel bijna 9 tientjes voor over hebben. Wie gewoon een behendigheidsspel wil aanschaffen kan voor deze prijs aanmerkelijk betere spellen krijgen, want zowel de grafische uitvoering als de spelkwaliteit staan op het niveau van 1 jaar geleden. Bij de low-budget software kun je dergelijke programma's voor ca. FL. 30,= volop vinden.

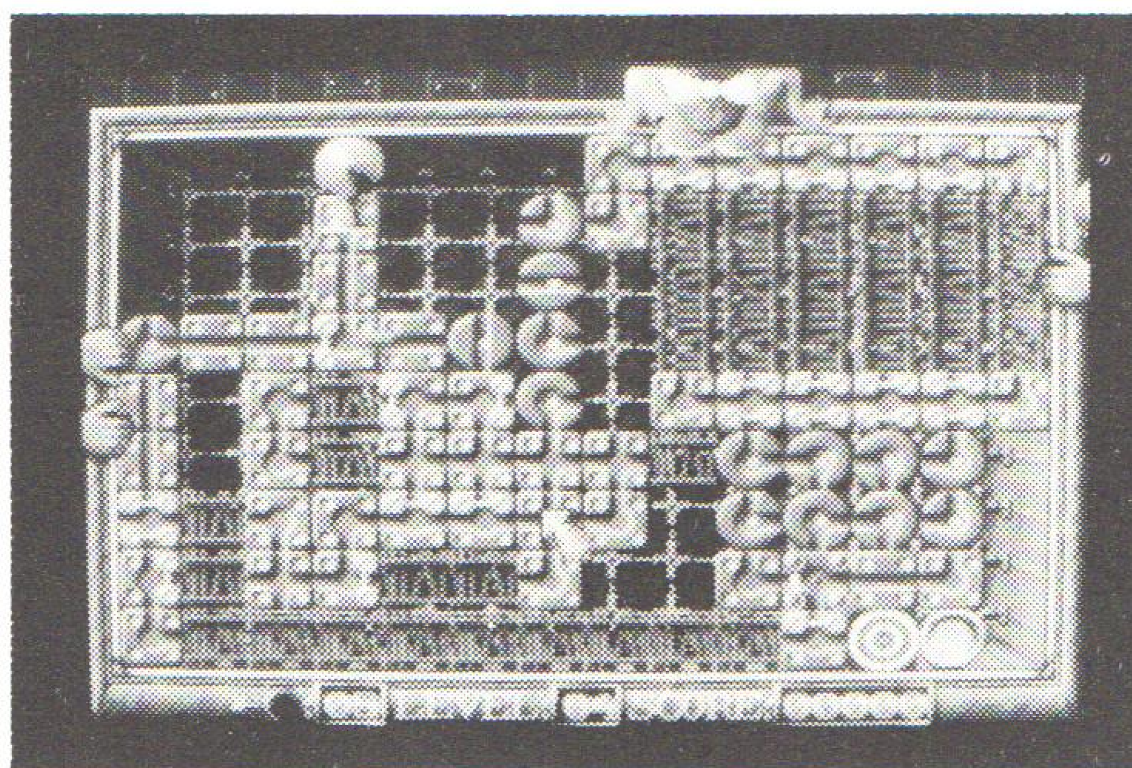
Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
PRIJS:	4

BOSTON BOMB CLUB

Silmarils.
PC & compatibles.
CGA/EGA/VGA.
Aantal spelers: 1.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.





Dit puzzelspel lijkt erg veel op LOGICAL, maar om de vaak toch wat saaie achtergronden bij deze spellen te doorbreken is deze puzzel voorzien van allerlei grappen en animaties.

Net als bij LOGICAL moet een 'bal' over een baan naar een einddoel gebracht worden. De baanstukken moeten door jou in de juiste stand gedraaid worden en het veld bevat verder geheime doorgangen, tunnels en 'jumps'. Het spel speelt in een Amerikaanse saloon uit het Wilde Westen en de bal is een bom (zo'n ouderwetse met een brandende lont). Het veld is een grote bak met langs de rand medespelers en figuren die toekijken en gokken. Door deze gasten wordt ONTZETTEND vals gespeeld. Ze hangen boven het bord (liefst met een krant) om jou het zicht op de baan te benemen en draaien stiekem baanstukken om. Soms verschijnt er een met een trompet of een saxofoon en begint afschuwelijk te blazen om je af te leiden. In de hogere levels kruipt regelmatig een baby in luiers over de bak die doodleuk met de bom gaat spelen, waardoor deze op een ander deel van de baan terecht komt. Het einddoel van elk spel is een emmer water die de lont van de bom moet doven en uiteraard is een ronde afgelopen als de bom ontploft.

Net als soortgelijke puzzels is dit spel erg lastig en wie met zo'n hersenkraker aan de slag wil gaan moet bij deze variant wel tegen het getreiter van de programmeur bestand zijn. Serieus de puzzel oplossen is er niet bij. Ik kon in het begin de humor wel waarderen, maar nadat ik meerdere malen mijn strategie verwoest zag door het geklier van de anderen werd ik kwaad en ben een potje LOGICAL gaan spelen. Je bent dus gewaarschuwd.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8

ROADWAR

BONUS . EDITION

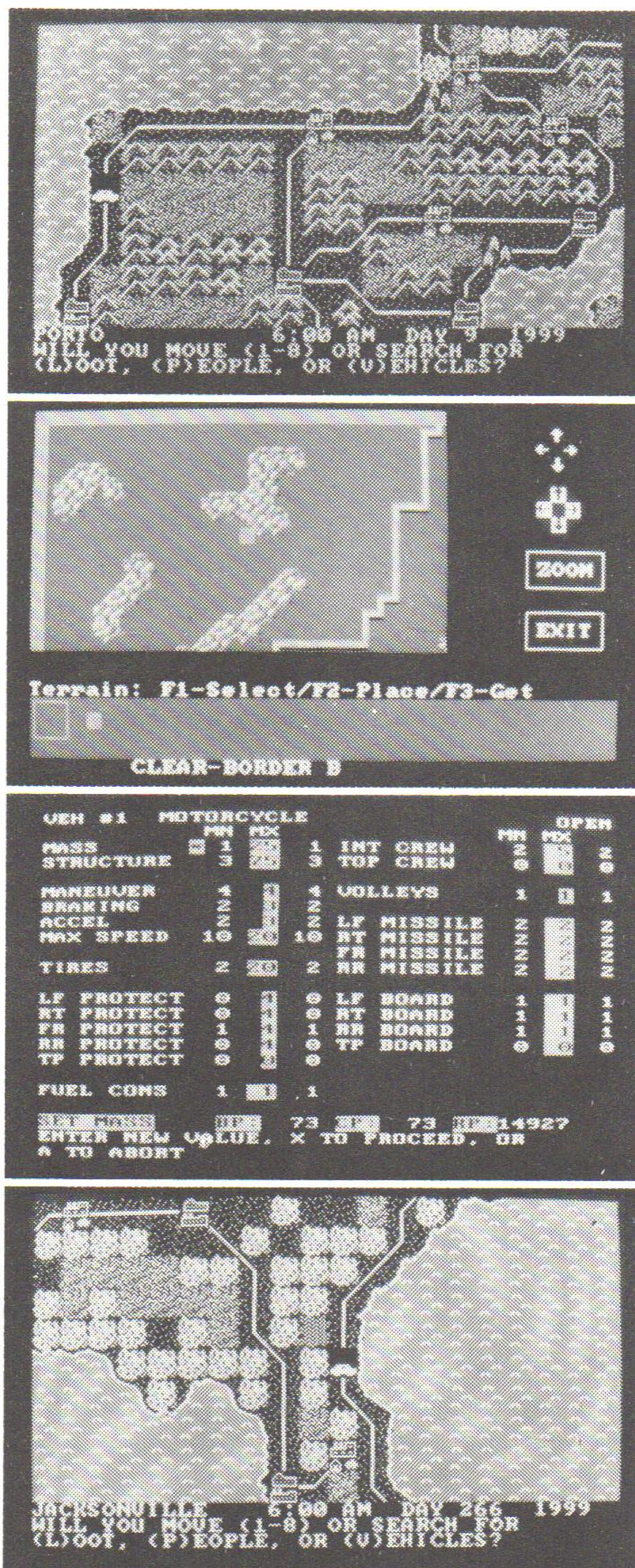
Wizardworks/S.S.I.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.1 of hoger.
RAM: min. 256Kb.
CGA: JA.
EGA/VGA/MCGA: zie tekst.
Tandy: zie tekst.
Harddisk: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: zie tekst.
Diskettes: 3.5" en 5.25".
Richtprijs: FL. 98,=

STRATEGIE in CGA

Dit is een verzamelpakket met strategieprogramma's van S.S.I.: ROADWAR 2000 uit 1986, ROADWAR EUROPA uit 1987 en WARGAME CONSTRUCTION KIT uit 1990. De eerste twee pakketten zijn *alleen* geschikt voor CGA en de Construction Kit is geschikt voor CGA, EGA, VGA, MCGA en zelfs Tandy, maar VGA wel in max. 16 kleuren. Wie EGA (of beter) heeft zal de eerste 2 spellen dus in CGA moeten spelen. Deze 3 spellen horen -min of meer- bij elkaar. ROADWAR 2000 is de basis, ROADWAR EUROPA is vrijwel hetzelfde spel, doch speelt zich af in Europa en met de CONSTRUCTION KIT kun je zelf spellen maken, die gebaseerd zijn op de twee eerdere spellen. De handleidingen zijn uittreksels van de originelen en bevatten te weinig informatie voor de beginners. Dit pakket is dus alleen geschikt voor de doordouwers òf diegenen die ervaring hebben met (oorlogs)strategiespellen. Een echte doorgewinterde strateeg hoef je voor deze software niet te zijn, een beetje inzicht of ervaring is echter wel noodzakelijk. Makkelijke spellen zul je in de catalogus van S.S.I. sowieso nauwelijks tegenkomen.

ROADWAR 2000

Op het scherm verschijnt een kaart met rivieren, bossen, steden, bergen, wegen etc. en de lokaties van jouw hoofdkwartier en dat van de tegenstander. Met een startkapitaal kun je voertuigen, manschappen, munitie, brandstof, voedsel etc. aanschaffen, waarna je je 'gang' (zo heet jouw leger bij dit spel) kunt verplaatsen of kunt laten aanvallen. Het gaat hier om een science-fiction spel in het jaar 2000. Je



kunt steden veroveren en vecht met nucleaire wapens. Wanneer we niet naar de grafische vormgeving kijken, kunnen we deze software het beste vergelijken met FIRETEAM 2200. Verder is alles realistisch, zodat de voertuigen lekke banden kunnen krijgen of naar de garage moeten voor een onderhoudsbeurt. Regelmatig moet je voedsel, reserve-onderdelen e.d. aanvullen en de jaargetijden spelen ook hun rol mee in dit spel.

Alles draait echter om de strategie, dus animaties, leuke plaatjes of geluidseffekten hoef je dan ook niet te verwachten. Het voordeel hiervan is wel dat het geheel vlot verloopt zonder lange wachttijden. Net als alle S.S.I. spellen is dit een lastig spel en gelukkig is er een mogelijkheid om te SAVEn zodat je het spel na een onderbreking weer kunt oppikken.

ROADWAR EUROPA

Dit is qua strategie hetzelfde spel als ROADWAR 2000. Het belangrijkste verschil zit 'm in de kaart waarop zich alles afspeelt. Bij dit spel is dit de kaart van Europa die ook bij dit pakket geleverd wordt. De legers uit ROADWAR 2000 kunnen naar dit spel overgeheveld worden; iets dat alleen zin heeft als je in het andere spel goede resultaten geboekt hebt.

CONSTRUCTION KIT

Dit recentere spel heeft diverse grafische mogelijkheden en ziet er op een EGA of VGA scherm dan ook aanmerkelijk beter uit. Je kunt zelf een spel ontwerpen of gebruik maken van 8 scenario's die voorgeprogrammeerd zijn. Met deze 8 kun je direkt spelen of met een editor het spel aanpassen aan jouw eigen wensen. De editor heeft de volgende mogelijkheden: draw map, edit colors, edit friendly units, edit enemy units, deploy units, print map, choose scale, artillery, toggle sound. De 'print map' optie geeft een kaart op A-4 formaat, waarbij alleen gebruik gemaakt wordt van ASCII-tekens, zodat vrijwel elke printer gebruikt kan worden. De spellen die met deze kit zijn gemaakt kunnen met één of twee spelers gespeeld worden en dat is dan eveneens een belangrijk verschil met de beide bovenstaande titels, die slechts door één persoon gespeeld kunnen worden. Dit pakket heeft door deze editor veel meer mogelijkheden dan de voorgaande twee spellen en de handleiding van deze kit is dan ook aanmerkelijk uitgebreider.

KONKLUSIE

De eerste twee spellen zijn goed in hun soort, doch grafisch weinig aantrekkelijk. De CONSTRUCTION KIT maakt dit allemaal weer een beetje goed, want dit 'spel' ziet er beter uit en heeft -door de editor- vrijwel onbeperkte speelmogelijkheden. Alle drie de spellen zijn lastig en meerdere keren te spelen. De lol gaat er pas vanaf op het moment dat je de strategie van de programmeur doorhebt en bij deze software duurt dat behoorlijk lang. Bij de CONSTRUCTION KIT kun je spel zo moeilijk -of zo makkelijk- maken als je wilt zodat de strategie van de computer (programmeur) minder belangrijk wordt. Voor de prijs van FL. 98,= krijg je veel (spel)kwaliteit!

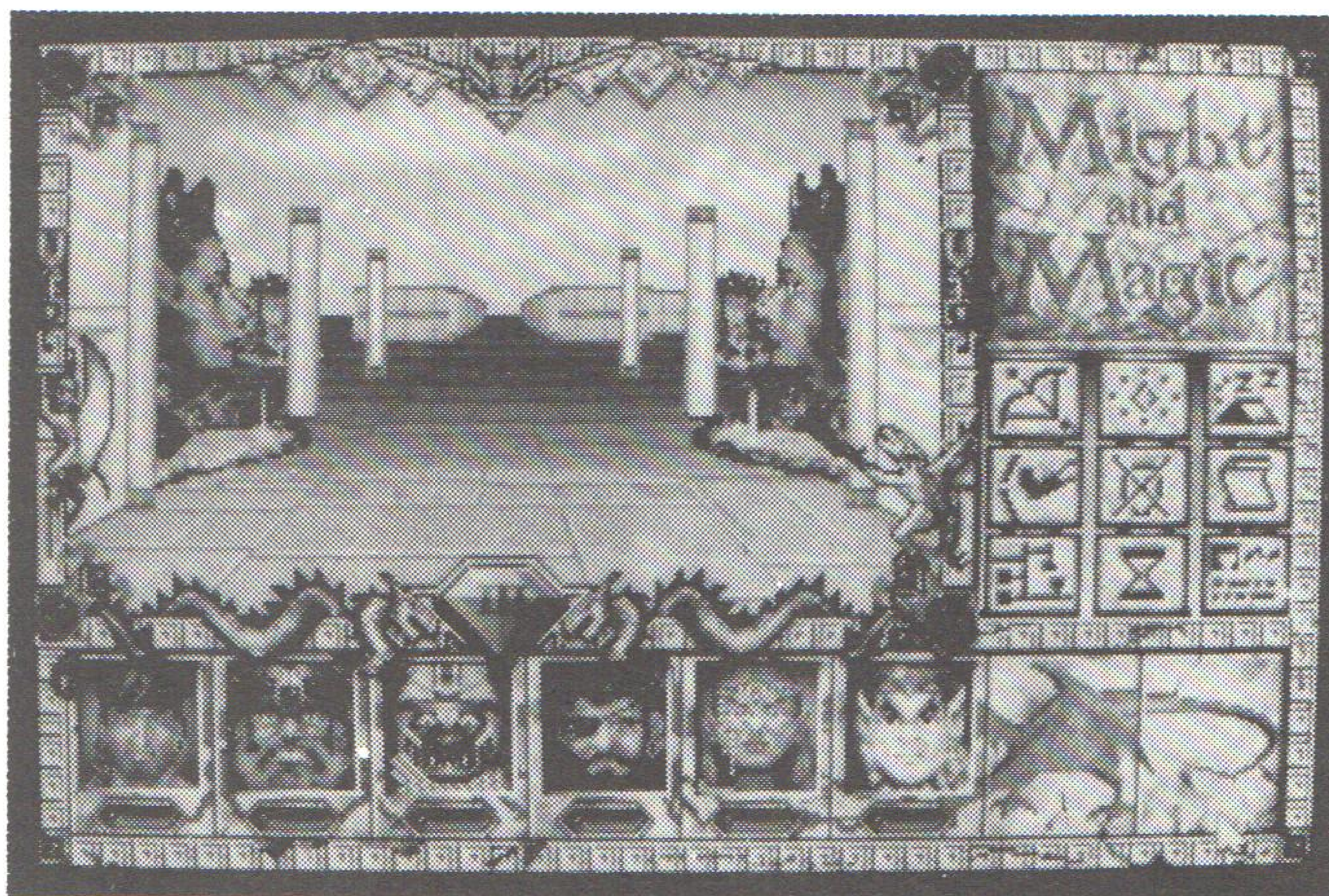
Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

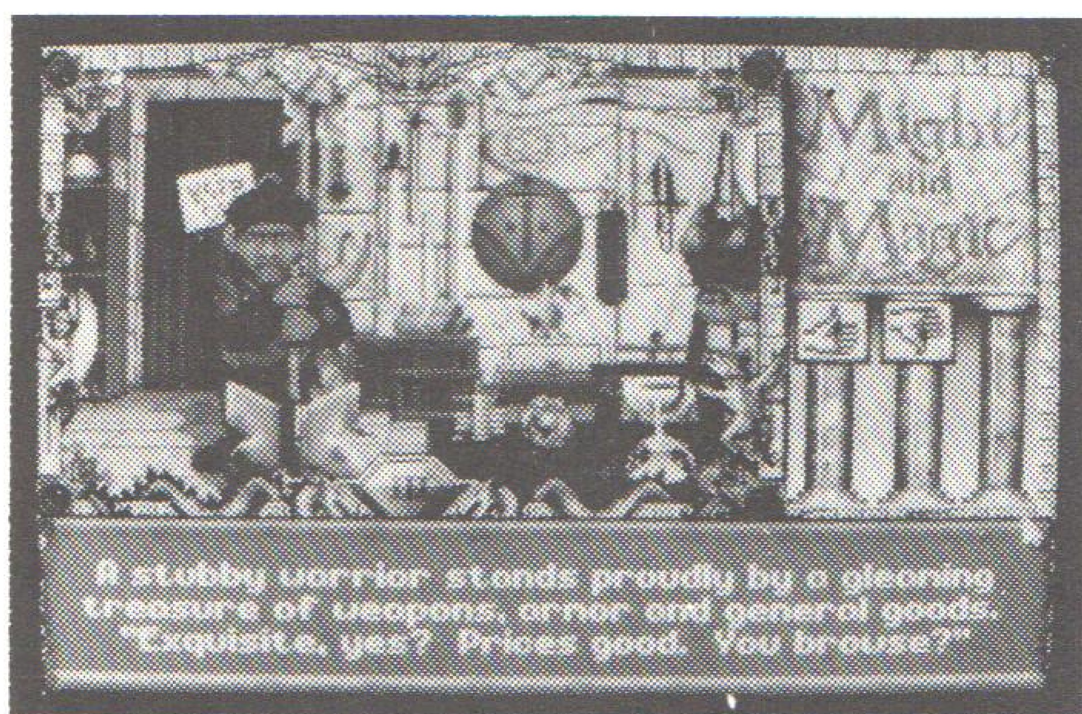
Beschikbaar gesteld door D&S Software.

MIGHT AND MAGIC III: The Isles of Terra.

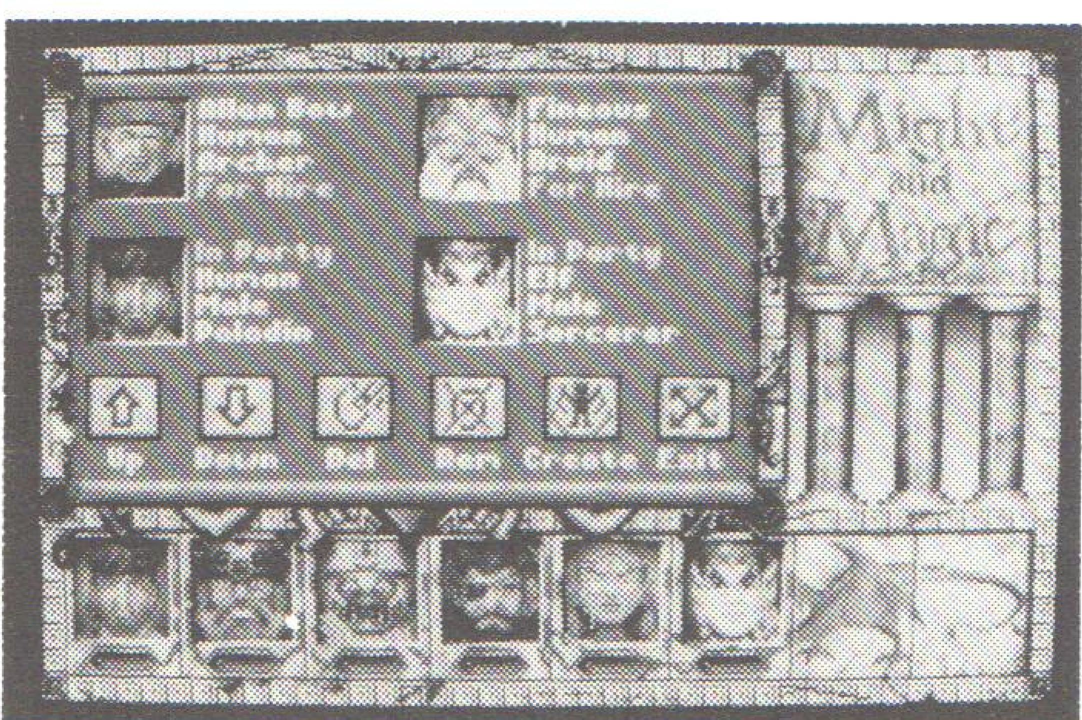
New World Computing.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" DD of 5.25" HD
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=



In Software Gids nr.10 hebben jullie al een voorbeschouwing kunnen lezen van deze nieuwste MIGHT & MAGIC - The Isles of Terra. Toen waren we alleen nog in het bezit van een pré-produktie versie, maar inmiddels is het spel in de Nederlandse softwarewinkels verkrijgbaar en heb ik in de afgelopen weken de gelegenheid gehad uit te vinden of deze derde aflevering van de M&M sage net zo moeilijk is als de voorgangers.







UITVOERING

Het door mij geteste pakket bevatte 5 diskettes (3.5" DD) en het spel neemt ongeveer 4 Mb in beslag na installatie op harddisk. Deze installatie verloopt zeer probleemloos: het programma zoekt zelf de configuratie van de gebruikte computer op en geeft een waarschuwingspiepje als de volgende diskette ingeladen moet worden. Er bestaat de mogelijkheid het spel op EGA te installeren met High Resolution. Hierbij krijg je een scherper beeld met meer details, maar ik vond het er te streperig uitzien, dus hield ik het toch bij de vertrouwde VGA beelden. De bezitters van een Soundblaster kunnen hun hart ophalen: de schitterende intro is niet alleen voorzien van achtergrondmuziek, maar tevens word je toegesproken door je tegenstander. De wat middeleeuws aandoende muziek blijft tijdens het hele spel voorhanden en bestaat uit verschillende melodietjes. Als de muziek je gaat vervelen, kan hij uitgeschakeld worden zodat alleen de geluidseffekten hoorbaar blijven. De "handleiding" bestaat uit een niet al te dik boekwerkje, dat in de vorm van een reisverhaal wat informatie geeft over de strekking van dit adventure en waarin woorden moeten worden opgezocht om door de beveiliging te komen. Wie echter naar echte aanwijzingen zoekt, heeft aan dit boekje niet veel; bij MIGHT & MAGIC 3 moet je alles zelf uitzoeken.

HET ADVENTURE

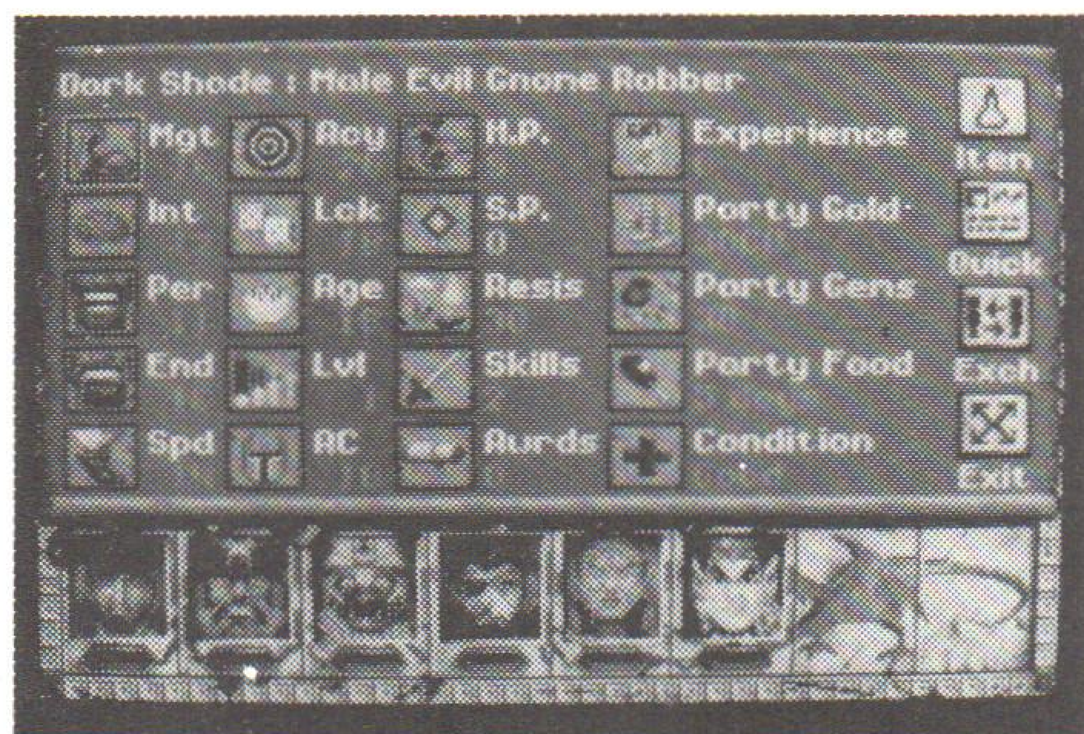
Het avontuur begint in het stadje Fountain Head, waar je in de Inn je groep kunt samenstellen. Er is een ruime keus uit rassen en vooral beroepen, waarbij de eigenschappen worden toegekend door het laten rollen van de dobbelstenen. Bij dit spel hebben de groepsleden ook nog sekundaire vaardigheden, de z.g. "skills", die - net als de Strength, Agility etc.- tijdens het spelen op diverse lokaties kunnen worden bijgekocht of op andere wijze kunnen worden verkregen. Tenslotte kan elk personage nog van een passend uiterlijk worden voorzien en kan het adventure beginnen. Voordat je op de vijanden afstormt, moet je eerst naar de wapenhandel omdat je anders in je nakie met blote handen staat te vechten. Koop niet meteen de hele winkel leeg, want het beginkapitaal is snel op en je hebt behoorlijk veel geld nodig om bijvoorbeeld te trainen voor een hoger level of om spells te kopen bij de "Magic Guilds". Het genezen van de zieken of weer tot leven wekken van de dode groepsleden in de tempels is ook niet gratis......

GEVECHTEN

Het vechten en het verslaan van tegenstanders is niet het grootste probleem bij dit spel. In de vorige M&M's vond ik de gevechten nogal langdradig vanwege het feit, dat elke handeling op het scherm werd vermeld, bijvoorbeeld "Jocelyn hits Giant Rat for 5 damage points". Nu zie je een klein bloedvlekje als je je tegenstander licht verwond en een flinke bloedplas als je hem flink raakt, waarbij je via de geluidskaart of de interne speaker bijpassende kreten hoort. Zowel binnen de steden als buiten in de vrije natuur zijn hele hordes vijanden te vinden, variërend van "No No Bugs" tot "Cyclops" en van "Screamers" (die je krankzinnig maken, waarna je met een vertrokken bekje naar de tempel moet om weer genormaliseerd te worden) tot "Sprites" (die je met elektrische schokken te lijf gaan).
Na een paar weken spelen had ik een party met optimale experiencepunten, alle spells die er te koop, c.q. te vinden waren en waren we zelfs in staat de eenogige cyclopen te verslaan, door grotten te lopen met valkuilen, op- en neergaande speerpunten, neerkomende hakbijlen en meer van dit soort toeristische attrakties. We konden door middel van spreuken alle eilanden bezoeken, maar de kerker van het kasteel vlak naast de beginlokatie Fountain Head kwamen we niet in..........

RAADSELS

De oorzaak van deze tegenslag ligt hem in de raadsels, die her en der in M&M 3 moeten worden opgelost. Om bijvoorbeeld bovengenoemde kerker in te komen moet je vier standbeelden in het kasteel opzoeken volgens de opdracht:
SEEK THE FOUR WARRIORS
NORTH BEFORE SOUTH, EAST BEFORE WEST
SUBTRACT CASTLE'S NAME
AND YOU'LL PASS THE TEST.
Bij de 4 ridders krijg je een heel verhaal waaruit blijkt dat de namen van deze gesneuvelde helden zijn: JODELLE, LEADBEST, ASTRIEL en TESHY. De naam



van het kasteel is CASTLE WHITESHIELD. Wanneer je de dungeon in wilt, wordt er gevraagd: "WHO IS THE OVERLORD OF CASTLE WHITESHIELD?". Gooi het maar in m'n petje.

Een nog groter probleem kwamen we tegen in Arachnoid Cavern, een grot die bewoond wordt door enorme spinnen en kevers. Hier zijn kristallen te vinden, gongs en een aantal tronen met (op sommige) daarop Lords, die je een rekenkundig raadsel opgeven waaruit een magisch getal moet voortkomen, dat een doorgang moet vrijmaken naar de dungeon van een nabijgelegen stad. Voor de berekening hebben we hier zelfs een BASIC programmaatje gemaakt om priemgetallen in te voeren. Het mocht echter niet baten.....

VERSLAGEN

Ik geef het niet graag toe, maar dit gaf voor mij de doorslag waarna weken van hard werken met één commando van mijn harddisk verdwenen. Met bloedend hart weliswaar, want deze MIGHT & MAGIC vind ik nog steeds het beste adventure dat ik de laatste tijd heb gespeeld, al is het maar vanwege de prachtige plaatjes. Helaas is het cluebook momenteel nog niet leverbaar in Nederland (er zit wel een bestelformulier bij het pakket voor de bezitters van een creditcard, maar dan moet je wel 10 dollar extra betalen voor de verzendkosten). Ik hoop dat dit cluebook het mogelijk maakt om de raadsels op te lossen. Zo niet, dan zijn jullie hierbij gewaarschuwd.......

Als toegift geef ik hier de oplossing van een makkelijk raadsel, dat je in één van de steden opkrijgt:

WHAT GOES UP AND DOWN, BUT DOESN'T MOVE?

STAIRS.

Jocelyn

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SUPER SIM PACK



U.S.Gold.
PC & compatibles.
Hercules: zie tekst.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: NEE.
Tandy: zie tekst.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: zie tekst.
Richtprijs: FL. 99,=

Dit is een verzamelpakket met 4 oude tot zeer oude programma's. Het pakket bevat HEAVY METAL, CRAZY CARS 2, ITALY 1990 en AIRBORNE RANGER. Oorspronkelijk zat INTERNATIONAL TENNIS i.p.v. HEAVY METAL in de doos (wat blijkt uit de handleiding die is aangevuld met enkele losse vellen voor HEAVY METAL) en was de prijs FL. 109,=.

HEAVY METAL

Dit is een tanksimulator die we reeds beschreven hebben in Software Gids nummer 3. Dit pakket ondersteunt -buiten CGA en EGA- ook Hercules en Tandy graphics. De software stamt uit 1989 en is niet meer dan redelijk. Als los pakket is deze simulator in de 'low-budget' verkrijgbaar voor FL. 29,95 en voor dat bedrag heb je best een aardig programma. Buiten de tanksimulator heeft dit spel ook nog een arcade-achtig onderdeel.

CRAZY CARS 2

Dit autoracespelletje (een simulator is dit echt niet!) is zelfs nog ouder (1988) en ronduit slecht. Er zijn inmiddels veel betere racesimulators verkrijgbaar en aan de schokkerige bewegingen van het autootje zit je je alleen maar te ergeren. De redelijke scrolling maakt de hopeloze besturing niet goed. Het is mij een raadsel wat dit spel in een simulatorpakket doet. De TESTDRIVE 2 COLLECTION (zie Gids nr. 10), FERRARI FORMULA ONE (Gids nr. 9) of OUTRUN bieden meer, al is TESTDRIVE 2 belachelijk duur.

ITALY 1990

Aan de naam zie je al dat dit spel niet zo erg oud is. Bij dit voetbalspel (noemen ze dat ook al een simulator?) hebben we dan ook AdLib geluid als enige in dit pakket. Buiten CGA en EGA wordt ook Tandy ondersteund. Als low-budget software kost dit spel FL. 39,95 en de liefhebber zal dat er misschien nog wel voor over hebben, al valt het zelfs voor die prijs allemaal wat tegen. In EGA zijn de beelden redelijk. De animatie is goed, doch het programma is niet krachtig genoeg om er een behoorlijk voetbalspel van te maken.

AIRBORNE RANGER

In Software Gids nr. 6 kreeg dit spel al een slechte recensie en nu kan deze 'simulator' uit 1988 echt niet meer meekomen. In de low-budget is dit spel verkrijgbaar voor FL. 39,95, maar is slechts een fraktie van dit bedrag waard. De EGA beelden zijn vrijwel gelijk aan die in CGA. In dit pakket is het gewoon een straf dat je het spel erbij krijgt.

NIKS SUPER

Het zal duidelijk zijn dat dit pakket, met z'n fraaie verpakking en dito handleiding, weinig te bieden heeft. De samenstelling van de inhoud is raadselachtig, want het pakket bevat eigenlijk één echte simulator (HEAVY METAL) en dat is dan meteen het enige spel dat nog acceptabel is in een verzameling, die FL. 99,= moet kosten. De rest is zeer matig tot slecht. Er zijn heel wat betere compilaties verkrijgbaar; al dan niet met simulators.

Het enige voordeel dat dit pakket heeft is dat alle spellen prima op een XT draaien, maar als het pakket daarvoor bedoeld is, zou ik toch zeker een compilatie verwachten van software die zowel CGA als Hercules ondersteunt. Wie alleen Hercules heeft kan 2 van deze spellen niet gebruiken.

Had je dit pakket al gekocht vanwege de veelbelovende verpakking? Jammer dan! Volgende keer eventjes wachten tot de Gids weer uitkomt.

Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	2

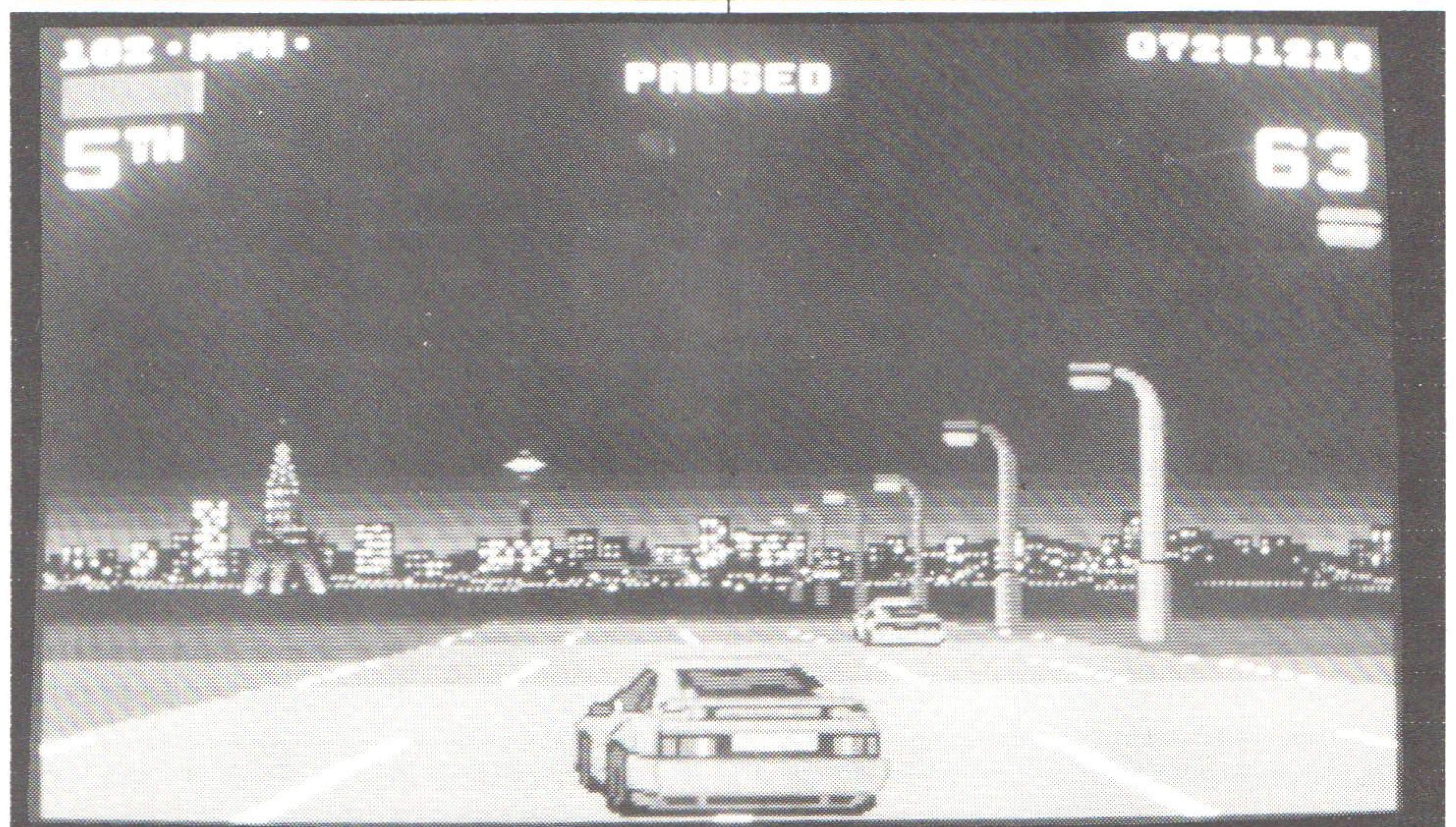
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Lotus Turbo Challenge 2

Gremlin.
Amiga 512Kb.
1 Mb. aanbevolen.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 99,=

Na de eerste versie (zie Software Gids nr. 10) hier dan nu al de tweede LOTUS TURBO CHALLENGE die op vrijwel alle punten is verbeterd. Bij 1 speler wordt het volledige scherm gebruikt zodat we niet langer hoeven te rijden op een half scherm met daaronder een plaatje van een auto die in de pits staat. 2 Spelers kunnen via een (nul)modem tegen elkaar rijden en - net als bij het vorige spel- elkaar ook weer tegenkomen. Bij 1Mb. intern geheugen krijg je wat meer geluidseffekten, doch qua spel hoef je met 512Kb. niets te missen. De besturing geschiedt met joystick en je kunt kiezen tussen een automatische versnelling of een handgeschakelde bak (5 versnellingen).
Deze LOTUS TURBO CHALLENGE is niet alleen een racespel zoals de vorige versie want er wordt niet meer op circuits gereden. Er zijn nu 8 levels met 8 verschillende 'banen' die aanmerkelijk langer zijn dan de circuits in het vorige spel en veel meer spelelementen bevatten. Je rijdt altijd tegen de klok en moet binnen een bepaalde tijd de checkpoints langs de weg passeren om de rit te kunnen vervolgen. Ik zal alle acht de levels kort beschrijven zodat je een goede indruk van het spel krijgt.







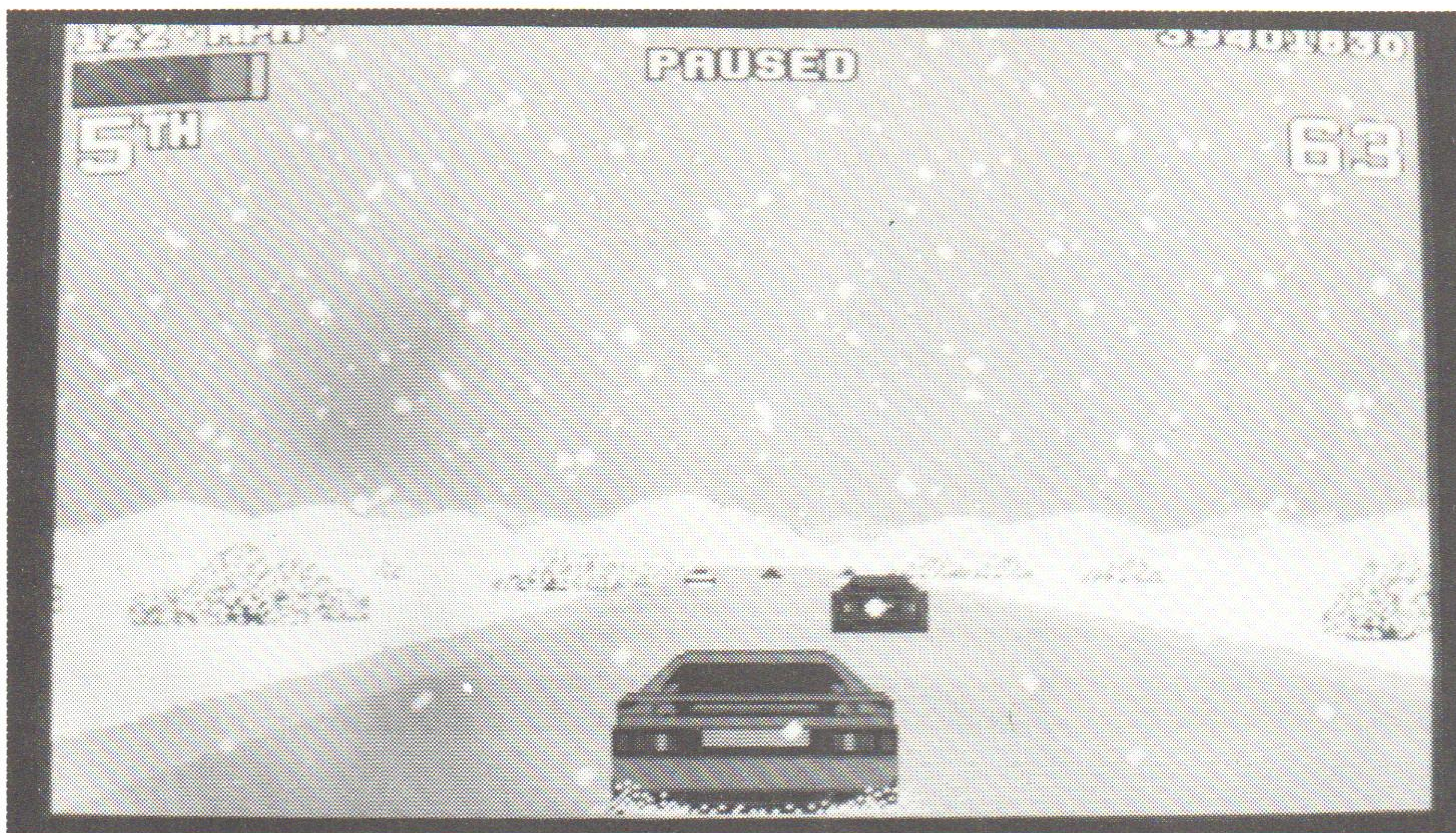
FOREST COURSE: Dit is een brede weg met 4 rijstroken door een heuvelachtig en bebost gebied. Het weer is helder, doch op de weg komen we plassen en boomstronken tegen zodat het duidelijk is dat het recentelijk flink heeft gestormd en geregend. De meeste bochten zijn flauw, maar alles bij elkaar is dit eerste level aanmerkelijk lastiger dan het eerste level van het vorige spel.

NIGHT COURSE: Deze rit gaat dwars door de stad over een brede weg met 5 rijstroken. Zoals de naam al zegt rij je bij nacht en gedeeltes van de weg zijn onverlicht zodat je daar alleen het gedeelte ziet dat door je koplampen verlicht wordt. Deze weg heeft meer bochten en verder heuvels en tunnels. In de tunnels verandert het motorgeluid door de weerkaatsing op de wanden; net als in werkelijkheid. De lichtmasten zijn pal langs de rijbaan geplaatst.

FOG COURSE: Dit is een makkie voor de polderbewoners. Mist op een weg van slechts 3 rijstroken. Veel bochten maar weinig heuvels of obstakels.

SNOW COURSE: Nu wordt het echt een uitdaging. Er is zware sneeuwval op een tocht door een berglandschap. De weg is overal glad en extra gevaarlijk op plaatsen waar ijsplekken voorkomen of hopen sneeuw op de weg gewaaid zijn. De sneeuwval beperkt het zicht en de wagen slipt vaak. De rijstroken zijn niet zichtbaar zodat je op één besneeuwde strook rijdt. Dit is een lastige ronde.

DESERT COURSE: Even wat minder moeilijk op een tocht door de woestijn. De 'weg' is goed zichtbaar doch borden die de bochten aangeven ontbreken net als alle andere wegmarkeringen. De obsta-



kels op de weg bestaan uit struiken en zandhopen.

MOTORWAY COURSE: Dit is een lijdensweg. Je rijdt op een Engelse autoweg (dus aan de linkerkant) en je hebt tegenliggers op de andere rijbaan. De banen worden gescheiden door vangrails of een smalle middenberm. In het begin lijkt het allemaal wel te gaan omdat de weg weinig bochten heeft, maar dan blijkt dat je te maken krijgt met kruisingen. Voor het eerst in dit spel moet je dus flink op de remmen gaan staan om voorrang te verlenen aan andere voertuigen (meestal vrachtwagens met opleggers). Dit is een pittige klus daar je net 5 levels gewend bent aan het doorscheuren op topsnelheid. Let op, in Engeland rijd je dan wel links, maar het verkeer van rechts heeft - net als bij ons- voorrang.

MARSH COURSE: Dit is het zwaarste level van dit spel en het is bijna onmogelijk hier doorheen te komen. Dit is rallyrijden op een niveau waar de makers van de TOYOTA CELICA RALLY stil van worden. Je rijdt door een moerasgebied met vele obstakels op de weg en een overvloed aan water. Diverse weggedeeltes zijn geheel of gedeeltelijk ondergelopen en de wagen remt hier behoorlijk af in de diepe plassen. De weg is zeer bochtig en smal zodat het soms op slalomrijden lijkt. Ondanks de tijdbonussen die op deze route te verdienen zijn, is dit een zenuwslopende tocht die veel oefening vereist.

STORM COURSE: Dit is de finale door een berglandschap met regen en onweer. Deze rit is lastig maar zeker te doen als je de vorige hebt gehaald. Dit level blinkt uit door de fraaie graphics en dito geluidseffekten.

INLEVEREN

Vanwege de fraaiere graphics moeten we enkele opties uit de eerste versie inleveren om de sneheid en spelkwaliteit te behouden. Zo heeft dit spel geen pitstops meer en dus geen brandstofmeter. De remlichten op de wagen zijn vervallen en crashen is niet meer mogelijk. Ook het botsen met andere wagens of obstakels langs de weg is minder indrukwekkend. Als simulator heeft deze software niets meer te bieden. Als racespel echter des te meer.

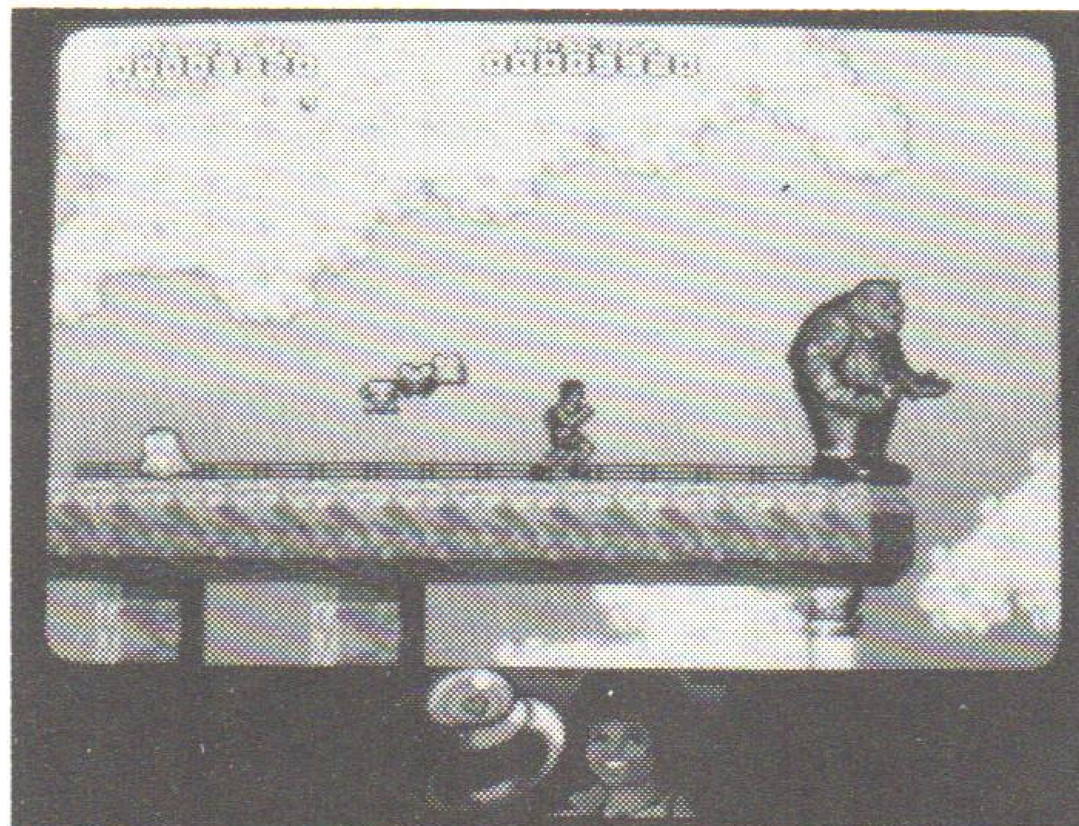
KONKLUSIE

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 is een absolute topper die op de Amiga geen konkurrentie kent. Op de PC heb ik iets dergelijks alleen nog gezien met TEST-DRIVE 3, maar dan wel op een 486 machine, omdat anders deze snelheden niet haalbaar zijn. De scrolling is subliem en de geluidseffekten zijn uitmuntend en aanmerkelijk natuurgetrouwer dan in het eerste deel. Per level heeft het spel een soundtrack bij het beginplaatje. Muziek tijdens het rijden is (gelukkig) afgeschaft. Het spel is zeer lastig en de graphics zijn een lust voor het oog. Wat op de foto's niet tot uitdrukking komt is het 3-D effekt dat wordt verkregen door bij regen en sneeuwval de neerslag in 2 lagen weer te geven: grote vlokken (of druppels) op de voorgrond en kleinere (sneller neerdalende) vlokken of druppels op de achtergrond; het beeld op de monitor is aanmerkelijk beter dan de weergave via de foto's. Het programma werkt met passwords, zodat je niet elke keer opnieuw hoeft te beginnen. Er is nog een extra password waarmee je in een eenvoudig schietspelletje terecht komt; leuk, maar dat had van mij niet gehoeven.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

CAPTAIN PLANET and the Planeteers



Dit arcade/platformspel komt van Mindscape en ik gebruik een speelbare demo voor de Amiga voor dit verhaal. Gegevens over andere computers en prijzen ontbreken nog.

Dit spel heeft 6 levels met 5 varianten en wordt begeleid door 7 soundtracks. Buiten deze muziekstukken gebruikt het programma geluidseffekten die beschaafd op de achtergrond gehouden zijn en kwalitatief erg goed klinken. De muziek is uitschakelbaar zodat je het spel met alleen deze effekten ook kunt spelen. Het speelveld is in diverse stappen regelbaar op het beeldscherm. Zowel horizontaal als vertikaal kan het veld vergroot of verkleind worden.

Zoals bij de meeste van deze platformspellen zijn de spelelementen inmiddels wel bekend: klimmen, springen, schieten en punten verzamelen. Toch zijn de makers erin geslaagd dit spel net weer ietsje anders te maken door verschillende aspekten uit andere spellen te kombineren, zonder dat dit ten koste gaat van snelheid of spelkwaliteit. Zo kun je klimmen in planten en bomen, mits je deze eerst hebt laten groeien, waarbij je je weg terug in de gaten moet houden want na een tijdje schrompelen deze klimlianen weer in tot kamerplantjes. Ook aardig is dat de neergeschoten monsters niet alleen punten opleveren maar -in verkleinde vorm- met jou meereizen. Na verloop van tijd heb je een hele sliert kleine hummeltjes achter je hangen.

De speelvelden zijn zeer uitgebreid en bestaan uit een bovengronds en een ondergronds gedeelte die netjes in elkaar overlopen. Onder de grond heb je de monsters, planten, water, vuur en andere narigheden. Eenmaal boven moet je dieren redden en krijg je te maken met allerlei vliegende tegenstanders. In het eerste level heb je de beschikking over een helicopter om olifanten met een net te vangen en naar een ander gebied over te brengen.

Wat we gezien hebben is schitterend! Uitstekende beelden met goede animatie en scrolling. Leuke muziek en prettig klinkende geluidseffekten vervolmaken het geheel. In dit genre is CAPTAIN PLANET topklasse!

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

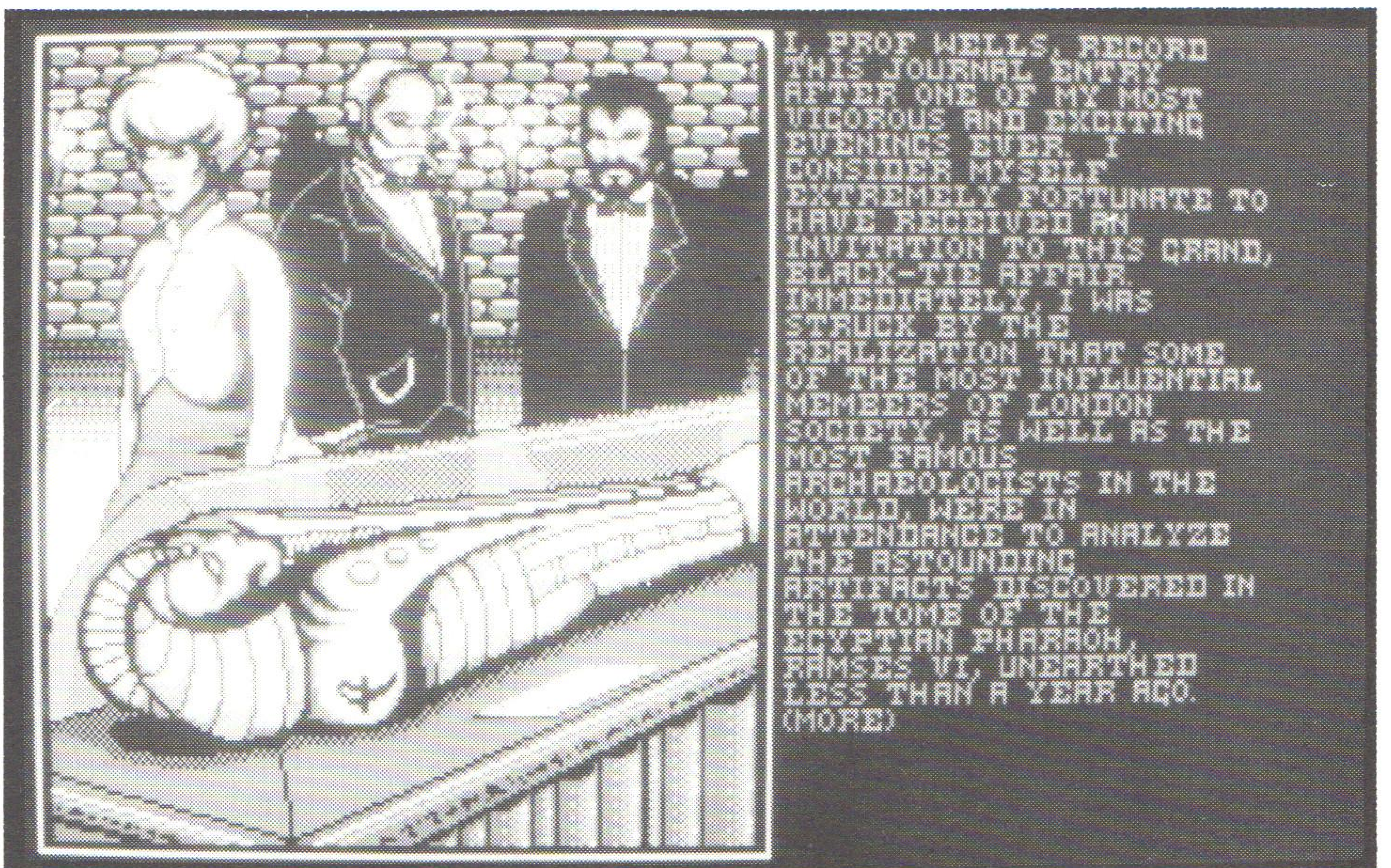
SPACE 1889

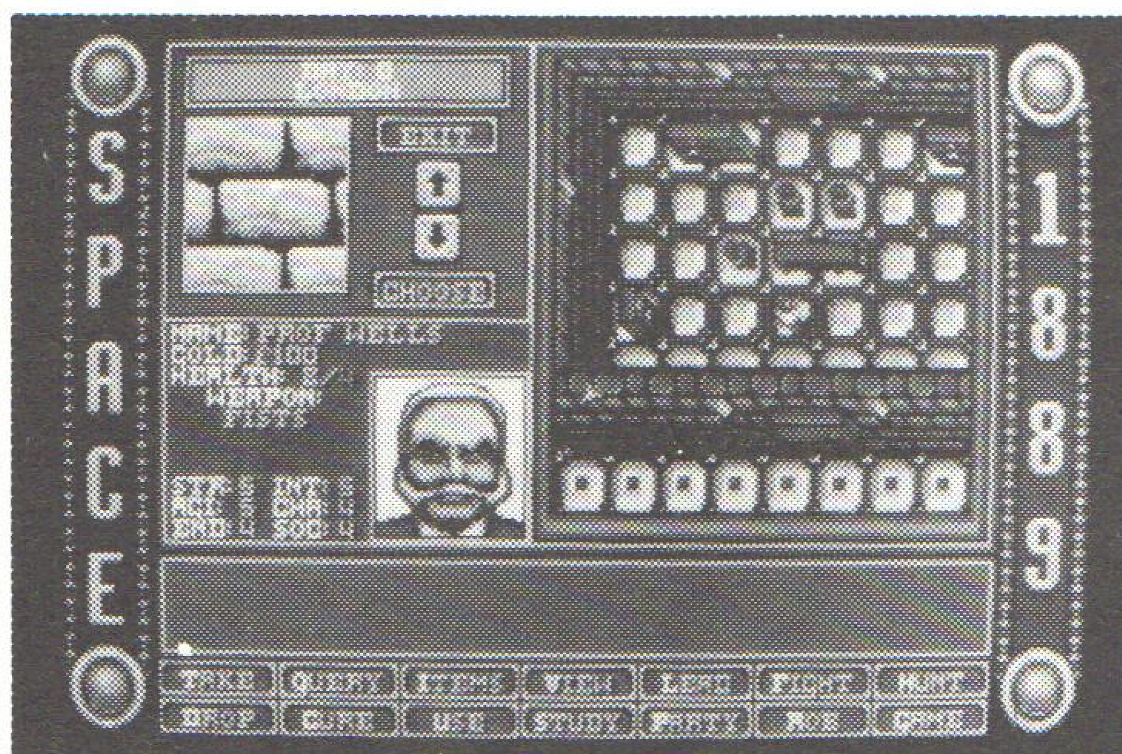
Empire.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA (16 kleuren).
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 129,50

INSTINKER

Als je dit pakket in de winkel ziet liggen, lijkt er op het eerste gezicht niets mis mee: mooie doos met een afbeelding van een 19e eeuws ruimtegevecht op de voorkant, plus kreten als "Ad-Lib compatible" en "Minimaal CGA benodigd".
Ook de achterkant belooft de speler in spé van alles: een echt role playing adventure, dat geschiedenis en science-fiction op een unieke manier combineert en dat zich afspeelt in een opnieuw gecreëerd zonnestelsel volgens de wetenschappelijke theorieën van de 19e eeuw.
Vooral diegenen, die MARTIAN DREAMS van Origin kennen, zullen zich misschien aangesproken voelen door de vermelding dat je Mars, Venus en de Maan kunt verkennen en er kunt vechten met de bewoners. De zeer klein afgedrukte beeldschermfotootjes zijn op een uitgekookte manier tussen de teksten (nog steeds op de achterkant) opgenomen, waardoor de argeloze koper zich wellicht laat verleiden de portemonnaie te trekken en FL. 129,50 lichter de winkel verlaat........

Thuisgekomen gaat het cellofaantje van het pakket en kunnen we een blik werpen op de inhoud van de doos en nog steeds blijven de verwachtingen hooggespannen. De handleiding is een verzorgd boekwerkje, dat op zich al een leuk avondje leesvoer oplevert door de beschrijving van de wereld van SPACE 1889. Alles wat we geleerd hebben tijdens de geschiedenislessen op school over het eind van de 19e eeuw komen we tegen, maar tevens enkele ontwikkelingen die we nooit zullen leren omdat ze op louter fantasie berusten. Een voorbeeld is de ontdekking door Thomas





Edison van het "Liftwood" op Mars, dat enkele jaren later het interplanetaire reizen mogelijk maakte.
Omdat Empire een Brits softwarebedrijf is, is dit spel vooral toegespitst op het Victoriaanse tijdperk en kun je de groep, die ook hier moet worden samengesteld, allerlei vaardigheden en beroepen toekennen, die we in andere adventures nooit tegenkomen. Je sociale status kan bijvoorbeeld een Cockney arbeider zijn, maar ook is het mogelijk dat je begint als een adelijke heer of dame met het bijbehorende kapitaal.

Het heeft echter weinig zin om op dit alles teveel in te gaan, want het belangrijkste is toch wat er gebeurt als je de diskettes in je computer stopt en de boel installeert. De eerste afknapper is dan dat het beloofde Adlib geluid nergens te bekennen is. Na wat gepruts kwamen we erachter, dat je eerst het commando ADLIB in moet tikken en dan het spel moet opstarten, waarna een intromuziekje tevoorschijn komt via de speakers.
Het introverhaal vertelt dan dat het adventure begint in het British Museum, waar archeologische opgravingen uit Egypte worden tentoongesteld en je groepje van 5 avonturiers zich naar Egypte moet begeven om een nog onbekend pharaograf te zoeken.
Als het eigenlijke adventure dan van start gaat, ben je met één klap terug in de realiteit van het eind van de 20e eeuw: je voelt je behoorlijk beetgenomen. Van je zorgvuldig samengestelde ploegje is 1 figuurtje over in bovenaanzicht dat door een British Museum loopt met een architectuur uit het jaar Stillekens, terwijl het enige dat van het Adlib of Covox geluid resteert een monotoon "pok, pok, pok" is.
Volgens de handleiding moet er geregeld gegeten worden of uitgerust in een herberg, maar dit spel heeft een zo "uitgekiende" tijdsberekening dat je 5 dagen in het museum rondloopt om de uitgang te bereiken en er dan nog eens 10 dagen over doet om de -nabijgelegen- herberg te bezoeken. Het oppakken en bekijken van voorwerpen vindt allemaal muisgestuurd plaats, maar de bediening laat zwaar te wensen over, hetgeen ook geldt voor het communiceren met andere mensen.
Ik ben nog even op reis gegaan per boot om de rest van de wereld te verkennen, maar zelfs de landkaart van de aarde anno 1889 zag er zo knullig uit met krokodillen en andere wilde dieren, die direkt van een kleutertekentafel kwamen, dat mijn oordeel snel geveld was: dit is gewoon TROEP in een luxe verpakking!

TWAALF DOLLAR

Toevallig zag ik in een Amerikaans softwareblad ditzelfde pakket voor bovengenoemde prijs in een advertentie staan. Omgerekend kost het daar nog geen FL. 25,=, wat een redelijk bedrag is voor de verpakking en de handleiding. Het is me daarom een raadsel, waarom de Nederlandse spelconsument voor dit wanprodukt FL. 100,= meer moet neertellen dan de Amerikanen, die het wijselijk meteen de "low-budget" in gegooid hebben, waar het hier ook thuishoort.

Jocelyn

BEELD:	5
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	1

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

A-10 Tank-Killer 1.5	Fl 119,-
AD&D Collection	Fl 108,-
AdLib Music Synth.Card	Fl 229,-
Airborne Ranger	Fl 49,-
Bane o/t Cosmic Forge	Fl 129,-
Bandit Kings of China	Fl 129,-
Bard's Tale I, II	Fl 49,-
Bard's Tale III	Fl 98,-
Battle Chess II	Fl 89,-
Buck Rogers	Fl 108,-
Champions of Krynn	Fl 98,-
Chuck Yeager Air Combat	Fl 119,-
Civilication	o.A.
Command H.Q.	Fl 119,-
Connan the Cimmerian	Fl 129,-
Conquest of Camelot	Fl 108,-
Conquest of the Long Bow	Fl 129,-
Countdown	Fl 108,-
Covert Action	Fl 129,-
Crusaders o/t DarkSavant	o.A.
Cruse for a Corpse	o.A.
Curse o/t Azure Bounds	Fl 98,-
Death Knights of Krynn	Fl 98,-
Dragon Strike	Fl 49,-
Dragon Wars	Fl 115,-
Elvira: Mistr. of Dark	Fl 129,-
Elvira II	o.A.
Escape from Hell	Fl 49,-
Eye of the Beholder	Fl 98,-
Eye of the Beholder II	o.A.
Falcon 3.0	o.A.
F-15 II Scenario Disk	Fl 59,-
F-117A Nighthawk 386/VGA	Fl 129,-
F-29 Retaliator	Fl 108,-
Firehawk	Fl 89,-
Gateway t/t Sav. Front.	Fl 98,-
Genghis Khan	Fl 129,-
Gunship	Fl 49,-
Gunship 2000	Fl 139,-
Harpoon	Fl 129,-
Heart of China	Fl 129,-
Heroes of the Lance	Fl 49,-
Hillsfar	Fl 89,-
Indy IV	o.A.
It came from the Desert	Fl 49,-
Jetfighter II	Fl 119,-
King's Bounty	Fl 95,-
King's Quest V	Fl 129,-
Larry I+II+III	Fl 159,-
Larry V	Fl 149,-
Lemmings	Fl 108,-
Leather Goddesses	Fl 49,-
Lightspeed	Fl 119,-
Lord of the Rings dl.I	Fl 108,-
Lord of the Rings dl.II	o.A.
Manhunter I, II	Fl 108,-
Martian Dreams HD/VGA	Fl 119,-
Megafortress VGA	Fl 119,-
Megatraveller II	Fl 108,-
M-1 Tank Platoon	Fl 139,-
Midwinter	Fl 108,-
Midwinter II	o.A.
Mig-29 Fulcrum	Fl 98,-
Mig-29 Super-Fulcrum	Fl 139,-
Might & Magic II	Fl 89,-
Might & Magic III	Fl 139,-
Monkey Island II	Fl 119,-
MS-Flightsimulator	Fl 129,-
Aircraft & Designer	Fl 98,-
Nobunagas Ambition II	Fl 129,-
No Greater Glory	Fl 108,-
Omega	Fl 49,-
Operation Stealth C/EGA	Fl 49,-
PGA-Tour Golf	Fl 89,-
Phantasy Bonus Edition	Fl 98,-
Police Quest III	Fl 129,-
Pools of Darkness	Fl 98,-
Prince of Persia	Fl 89,-
Quest for Glory	o.A.
Railroad Tycoon	Fl 119,-
Red Baron	Fl 129,-
Resolution 101	Fl 49,-
Rise of the Dragon	Fl 129,-
Roadwar Bonus Edition	Fl 98,-
Robin Hood	Fl 98,-
Savage Empire	Fl 119,-
Scenery-disk Europe	Fl 59,-
Secr. of Monkey Isl. VGA	Fl 98,-
Secr. o/t Silver Blades	Fl 98,-
Secr. Weap. o/t Luftwaffe	FL 129,-
Shadow Sorcerer	Fl 98,-
Silent Service II	Fl 119,-
Sim Earth	Fl 135,-
Sorcerers get all Girls	Fl 98,-
Sorcerer's Appliance	Fl 139,-
Soundbl.Starterpack 2.0	Fl 499,-
Soundblaster Pro	Fl 749,-
Space Quest IV	Fl 129,-
Spirit of Excalibur	Fl 119,-
Star Glider I, II	Fl 49,-
Stellar 7	Fl 89,-
Stellar Crusades	Fl 108,-
Supremacy	Fl 119,-
Sword of Aragon	Fl 98,-
Testdrive III	Fl 95,-
Testdr.III Road & Car	Fl 49,-
Their Finest Missions	Fl 59,-
Timequest	Fl 139,-
Ultima trip.IV,V,VI	va.Fl 89,-
Ultima VII	o.A.
UMS II	Fl 129,-
Vengeance of Excalibur	o.A.
Warlords	Fl 98,-
Willy Beamish	Fl 129,-
Wizardry I,II,III,IV,V	Fl 59,-
WC I: Secr. Miss. I, II	Fl 49,-
Wing Commander II	Fl 129,-
Speech Acc. Disk	Fl 59,-
Worlds at War	Fl 98,-
Xenomorph	Fl 49,-
Xenon II	Fl 39,-
Zeliard	Fl 59,-
Zork I, II, III	Fl 49,-

Dit is slechts een greep uit de producten die op voorraad zijn. De prijzen zijn onder voorbehoud, incl. BTW en verzending.

Postbus 504
4200AM Gorinchem

tel. 01830-37466
fax 01830-33090

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"

.... 3,5"/5,25"

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz DR-DOS....... MS-DOS.......

HD: Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD Herc/CGA/EGA/VGA

Fax deze bon naar: D+S Software, 01830 - 33090. Of stuur hem op naar: D+S Software, Postbus 504, 4200 AM Gorinchem. Uw bestelling wordt dezelfde dag verwerkt en via PTT, onder rembours en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd.
Bestelling d.m.v. een cheque kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 ABN-AMRO 509817815
Informatie over een bepaald pakket, GEEN PUNT. Op de hoogte worden gehouden van nieuwe releices, GEEN PUNT.

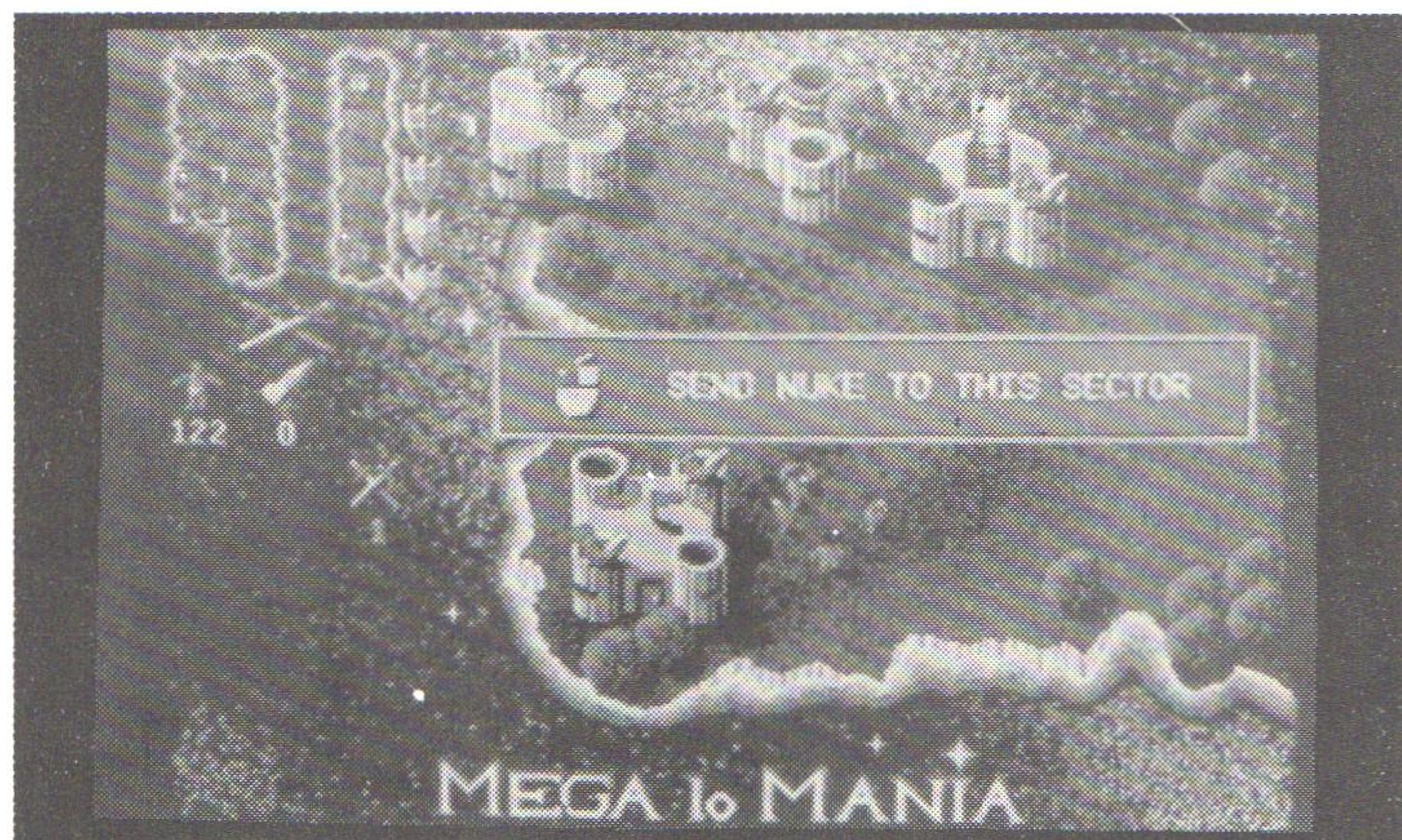
Flitsende variant op POPULOUS en POWERMONGER.

MEGA LO MANIA



Mirrorsoft.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijzen:
PC: FL. 109,=
Amiga/Atari-ST: FL. 89,=

Spellen waarbij je als een God heerst over hoeveelheden kleine mannetjes die over je scherm rennen om je orders uit te voeren worden steeds populairder. De programmeurs van Bullfrog deden baanbrekend werk met het waarlijk goddelijke POPULOUS en zijn meer aardse tegenhanger POWERMONGER; twee spellen die zich in de warme belangstelling van een breed publiek mogen verheugen. POPULOUS heeft zelfs al de weg naar de spelcomputers gevonden en inmiddels is het ongetwijfeld weer veel betere POPULOUS 2 in de maak. Tot die tijd kunnen de liefhebbers hun hart echter ophalen aan MEGA LO MANIA, een razendsnelle en ook humoristische variant op de produkten van Bullfrog.



MEGA LO MANIA is voor Mirrorsoft vervaardigd door Sensible Software door de jongens die sportspellen zoals MicroProse SOCCER en INT. 3D TENNIS hebben geprogrammeerd. Een spel als MEGA LO MANIA is dus niet het eerste wat je van dergelijke talentvolle knapen zou verwachten maar hun poging is niettemin buitengewoon geslaagd. MEGA LO MANIA maakt ten volle gebruik van één van de aardigste aspekten van de godsspellen: de technische ontwikkeling van je volgelingen. Deze ontwikkeling is geheel en al gericht op het voeren van oorlog.
Zorg ervoor dat je aanhangers zich zo goed mogelijk kunnen beschermen tegen de aanvallen van de tegenstanders en ontwikkel onderhand betere wapens om de tegenpartij zo snel mogelijk naar een andere wereld te helpen. Het doel van MEGA LO MANIA is door het veroveren van een aantal eilanden uiteindelijk heerser van alles te worden. Deze eilanden bestrijken een periode van tien tijdvakken, variërend van het Stenen Tijdperk tot een nabije toekomst met science- fiction-achtige elementen. Je begint je veroveringen steeds met 100 mensen en je speelt tegen maximaal drie (door de computer bestuurde) halfgoden.

Elk eiland bestaat uit een aantal velden: je thuisveld, enkele lege velden en de velden van je tegenstanders. Verover stuk voor stuk alle velden en vaag alle vijanden weg; dan mag je naar het volgende (moeilijker) eiland. In het begin doe je dit met holbewoners, bewapend met stenen en stokken. Regeren is echter vooruitzien en daarom kun je een gedeelte van je mannen beter hard laten werken aan de ontwikkeling van betere wapens. Een aantal mannen blijft altijd thuis, want deze mannen dienen zich driftig



voort te planten met de (onzichtbare) vrouwen om ervoor te zorgen dat je bevolkingsaantal op peil blijft en bij voorkeur flink toeneemt. Dat is voorwaar niet de slechtste manier om je land en je leider te dienen.
De ontwikkeling van de techniek gaat met sprongen. Van de oertijd spring je naar het jaar nul, vervolgens naar de Romeinse tijd, dan naar de Middeleeuwen en zo verder. Zwaarden, pijl en boog, katapulten en kanonnen komen beschikbaar. Vanaf de twintigste eeuw verschijnen vliegtuigen en raketten en uiteindelijk worden de veldslagen met vliegende schotels en laserbatterijen uitgevochten. Wie zich technologisch het snelst ontwikkelt kan op die manier een vernietigende voorsprong behouden, zoals dat ook gaat in echte oorlogen. Aanvalswapens worden in de regel door de legers meegevoerd, verdedigingswapens worden op de hoeken van de gebouwen, die zich ook steeds verder ontwikkelen, neergezet.
Modernere wapens vragen meer grondstoffen en dat maakt mijnen noodzakelijk. Na verloop van tijd komen ook fabrieken en laboratoria in het spel. Wie zich sterk genoeg voelt gaat in de aanval. In een veroverde sector kunnen gebouwen en verdedigingswerken worden neergezet. Het is mogelijk allianties aan te gaan met de computeropponenten, maar uiteindelijk is er maar één winnaar.

MEGA LO MANIA maakt gebruik van digitaal opgenomen stemmetjes. Een beschaafde stem meldt dat een ontwerp gereed is, een paniekerig stemmetje dat de grondstoffen beginnen op te raken en zo zijn er steeds weer verschillende meldingen. De tegenstanders hebben ook zo hun eigen stijl: de groene aanvoerder Caesar spreekt met een Italiaans accent en drukt zich voorzichtig uit, terwijl de rode leidster Scarlet vaak hooghartig en fel reageert op b.v. een verzoek om een wapenstilstand.

KONKLUSIE

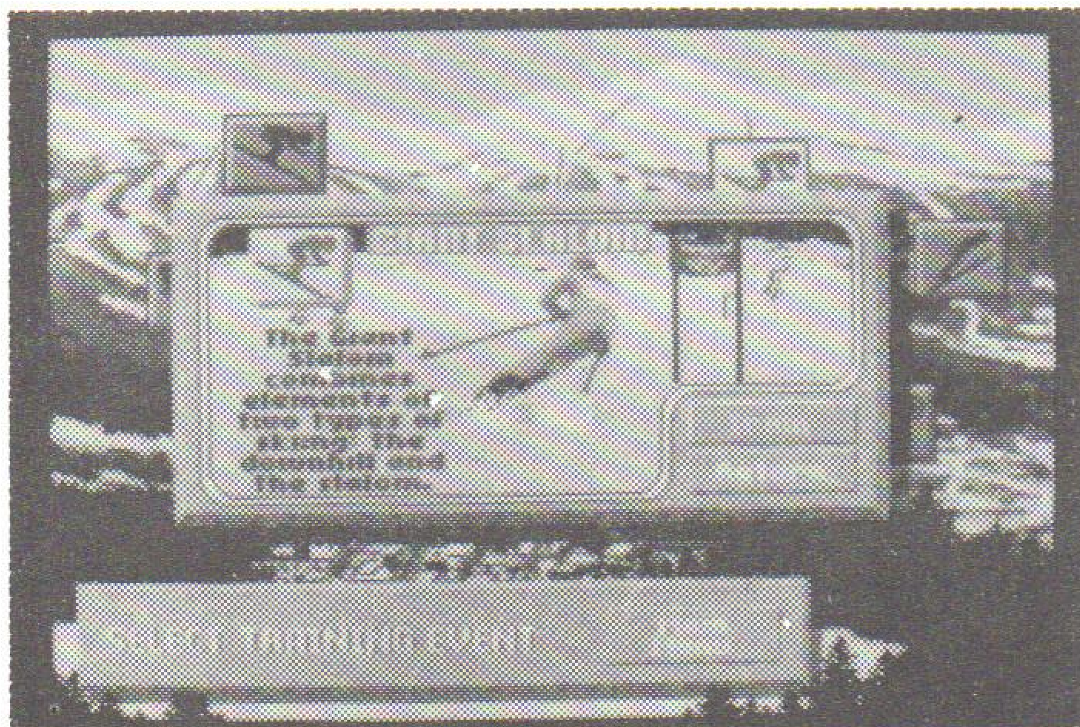
MEGA LO MANIA is een bijzonder geslaagd spel. Grafisch ziet het er verzorgd uit. De mannetjes zijn klein, maar de veranderingen in hun kleding -van halfnaakte holbewoner tot de goed in het pak zittende moderne zakenman- zijn duidelijk waarneembaar. In het begin is het even wennen aan het grote aantal ikonen dat met de muis moet worden aangeklikt om het spel in gang te houden, maar het went allemaal snel. Er kan op 3 snelheden worden gespeeld; bij de hoogste snelheid moeten beslissingen echter razendsnel worden genomen. De enige kanttekening die moet worden gezet is dat dit spel niet de enorme omvang en variëteit heeft in landschappen als POPULOUS en POWERMONGER. Als de negen eilandengroepen zijn veroverd (geen gemakkelijke opgave) is het spel afgelopen, maar tot die tijd staat MEGA LO MANIA garant voor vele uren speelplezier.

Frank Buurman.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
PRIJS:	8

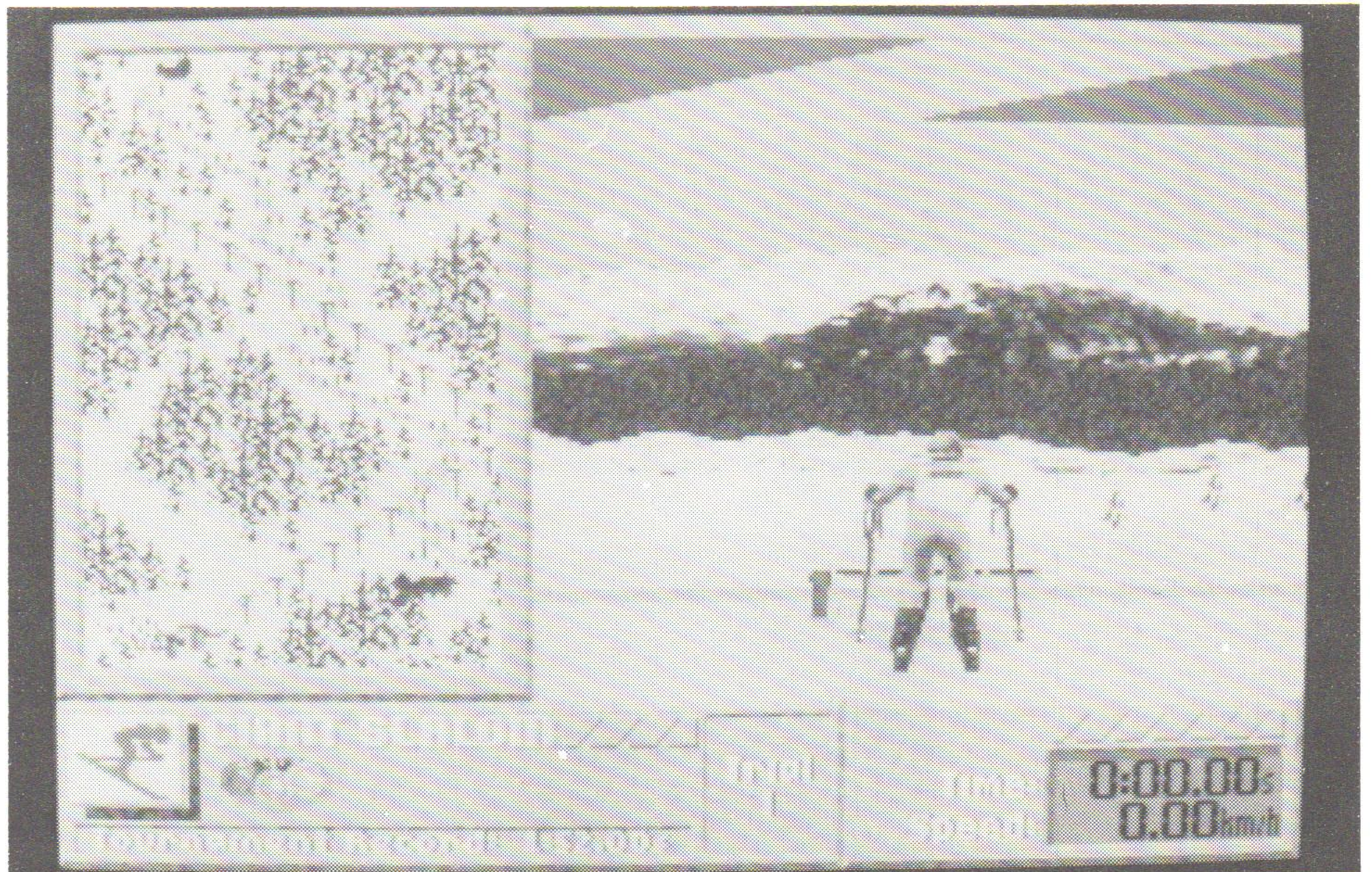
THE GAMES -WINTER CHALLENGE-

Accolade.
PC AT 10 MHz. of sneller.
Tandy 1000 TX,TL/2,RLX,3000,4000.
RAM: 640 kB.
EGA/VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA. (16 kl.)
Harddisk: Aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: zie tekst.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" HD + 5.25" HD.
Roland MT-32/LAPC-1: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA. (Tandy 3-voice)
CMS/Gameblaster: JA.
Thunderboard: JA.
Richtprijs: FL. 119,=



Winter 1992: met hele hordes trekken de wintersporters weer naar het buitenland om in de file te staan bij de skipistes. Voor de wat minder sportief aangelegden, die het koude jaargetijde liever achter hun computer doorbrengen, maar toch wel iets aan wintersport willen doen, heeft Accolade deze WINTER CHALLENGE op de markt gebracht. En in tegenstelling tot vroegere sneeuw- en ijspretpakketten is dit een zeer geslaagd sportspel.

De installatie is al een plezier om naar te kijken: via een muisgestuurd menu kun je de gewenste configuratie samenstellen, waarna een sleetje dat door een winterlandschap glijdt, aangeeft hoever het installeren gevorderd is. Heeft de slee zijn doel bereikt, dan volgt er een SET-UP menu waarin de graphic mode en een eventuele muziekkaart gekozen kunnen worden. Om het programma sneller of langzamer te laten lopen, kun je de grafische detaillering aanpassen. Eigenwijs zijn wat de vrije geheugenruimte betreft is er bij dit programma niet bij, want onderaan het beeldscherm wordt er precies opgegeven hoeveel Kb er over is in de RAM en wanneer dat niet voldoende is, krijg je een waarschuwing.
Voor gebruikers van Windows 3.0 is er een apart hoofdstuk in de zeer verzorgde handleiding opgenomen, als deze de winterse uitdaging vanuit Windows willen aangaan.
Hierna volgt er nog een menu, vanwaaruit een keuze gemaakt kan worden uit de verschillende sporten en dan kan de muis



opzij, aangezien deze voor het eigenlijke spelen niet gebruikt kan worden.

DE TRAINING

Door het commando Train te kiezen kom je in een besneeuwd berglandschap, waarin door middel van pictogrammen te zien is in welke onderdelen je kunt oefenen om tot Olympische prestaties te komen. Afdalen op de skies, reuzeslalom, schansspringen, bobsleeë (een- of tweepersoons), biathlon (skiïn + schijfschieten, cross country skiïn en wedstrijdschaatsen. Om je aan te moedigen of juist te ontmoedigen wordt onder in het scherm het geldende record getoond, dat je moet zien te verbeteren. Er is een herhalingsoptie ingebouwd, zodat je het opgenomen filmpje van je (wan?)prestatie nog eens rustig kunt bekijken.
Op het scherm wordt een verkleining van het komplete parcours getoond met een blauw vlekje, dat aanduidt waar jij je op dat ogenblik bevindt.
Bij sommige sporten zoals het bobsleeïn is je ronde afgelopen zodra je met je slee ondersteboven gaat en onder het "Aaaaah" geroep van het publiek met een rood hoofd de piste verlaat om het nog eens te proberen. Andere onderdelen moeten helemaal afgemaakt worden, bijvoorbeeld de afdaling op de skies en de biathlon. Hoe vaak je hierbij ook valt of in de sneeuwwand terechtkomt, elke keer begin je opnieuw op de plaats van de crash. Je moet en zal het parcours helemaal voltooien, al kom je bont en blauw bij de finish aan.

EN DAN IS 'T MENENS

Als je denkt dat je genoeg getraind hebt en rijp bent voor het betere werk, kun je je inschrijven voor de Olympische Spelen, waar je je krachten kunt meten met amateurs, professionals en spelers van wereldklasse. Aan een competitie kunnen 10 sportlieden meedoen, die je zelf kunt uitkiezen kompleet met vlag en portret. Je kunt er ook één "aanmaken", waarna de computer voor de tegenstanders zorgt.
Na de openingsceremonie, die geheel in Amerikaanse stijl plaatsvindt, kom je in het Tournament Menu, waar je kunt laten zien wat je inmiddels hebt geleerd (of niet).

KONKLUSIE

WINTER CHALLENGE is een spelpakket, dat in de kollektie van de sportspelfanaten zeker niet mag ontbreken, maar zelfs als volslagen leek en bovendien superkruk in dit genre heb ik me met verve in de strijd geworpen. Of liever gezegd laten werpen, want met m'n bobsleetje ging ik telkens onderuit in de laatste bocht en op de skies ging ik alle kanten uit, behalve in de richting van de finish. M'n wedstrijdschaatser had in de eerste bocht al een kanjer van een hersenschudding omdat hij in volle vaart tegen de muur knalde, maar verder was het wel lachen geblazen.
Toch is de bediening via het toetsenbord niet moeilijk en met een goede joystick nog wat soepeler, maar je moet dit echt in de vingers krijgen, net als bij behendigheidsspellen.
Graphics en muzikale ondersteuning (muziek + geluidseffekten apart instelbaar) laten niets te wensen over. In dit genre een topspel!

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

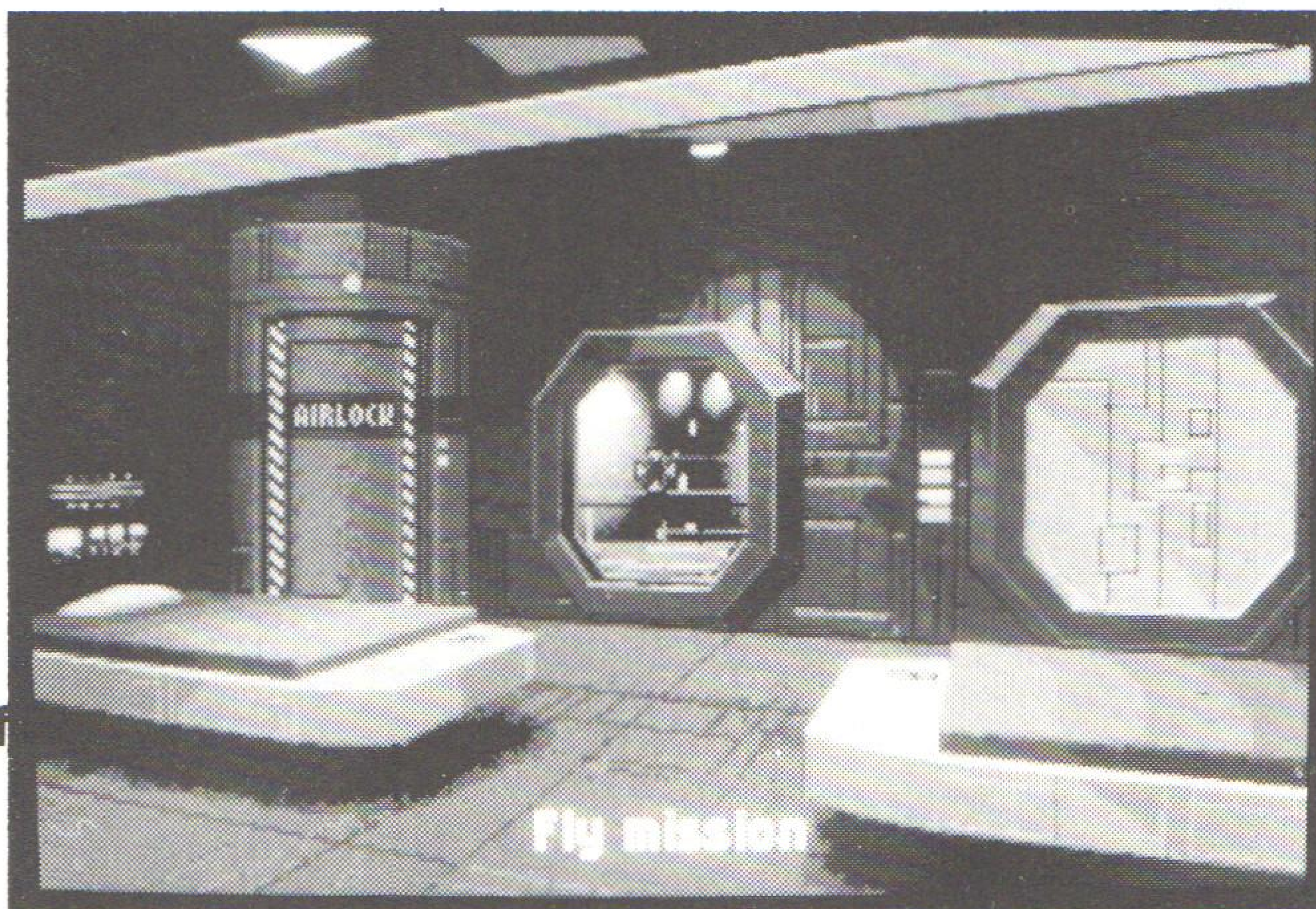
AMIGA

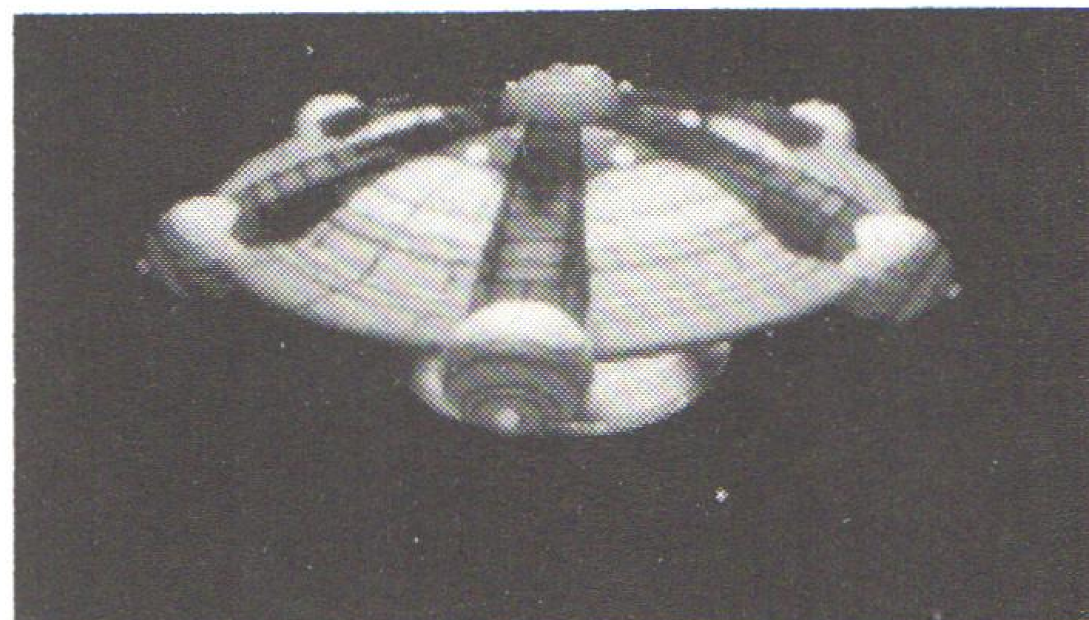
Volgens de handleiding is dit pakket eveneens verkrijgbaar voor de Amiga. Het is ons bij het ter perse gaan van deze Software Gids echter nog niet bekend of deze in Nederland uitgebracht wordt, wat de prijs wordt en welke eisen er aan de computer gesteld worden.

WING COMMANDER 2

Vengeance of the Kilrathi

Origin.
PC & compatibles (zie tekst).
RAM: min. 640Kb. (zie tekst).
Hercules/CGA: NEE.
EGA/VGA/MCGA: JA.
Tandy: NEE.
Harddisk: (zie tekst).
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 3.5"HD of 5.25"HD.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=











SPEECH Accessory Pack.

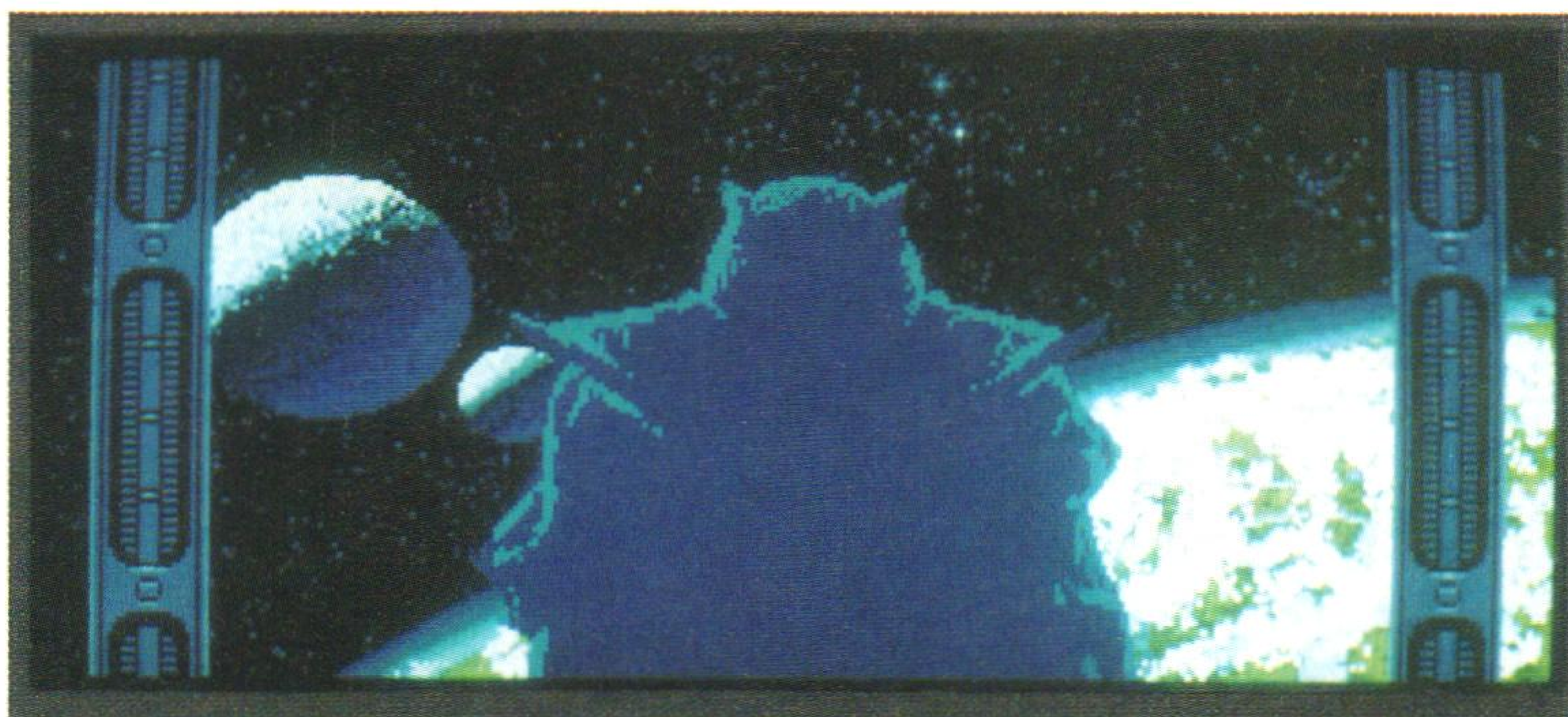
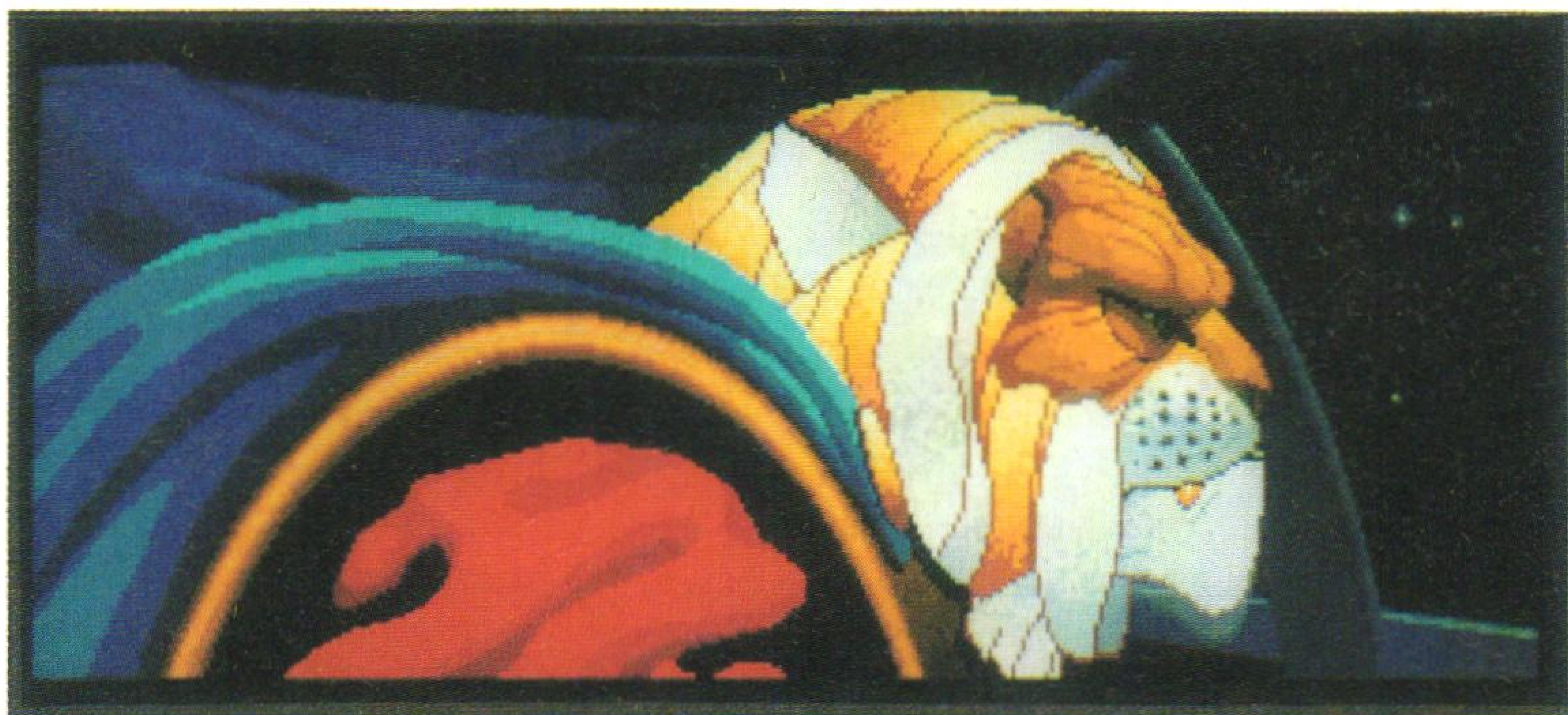
Dit is een uitbreiding voor WING COMMANDER 2 om gedigitaliseerde spraak bij het programma te verkrijgen (het hoofdprogramma heeft alleen spraak tijdens de introduktie; dit pakket zorgt voor spraak bij de briefings en tijdens de vluchten. Om dit pakket te kunnen gebruiken heb je minimaal een 80386 16Mhz. computer nodig. Deze uitbreiding werkt alleen bij aanwezigheid van expanded memory en een *SOUNDBLASTER* muziekkaart (inkl. CMS), dus niet met de andere muziekkaarten die door het hoofdprogramma ondersteund worden!!!!
Diskettes: 3.5" of 5.25"HD of 3.5"HD.
Richtprijs: FL. 59,=

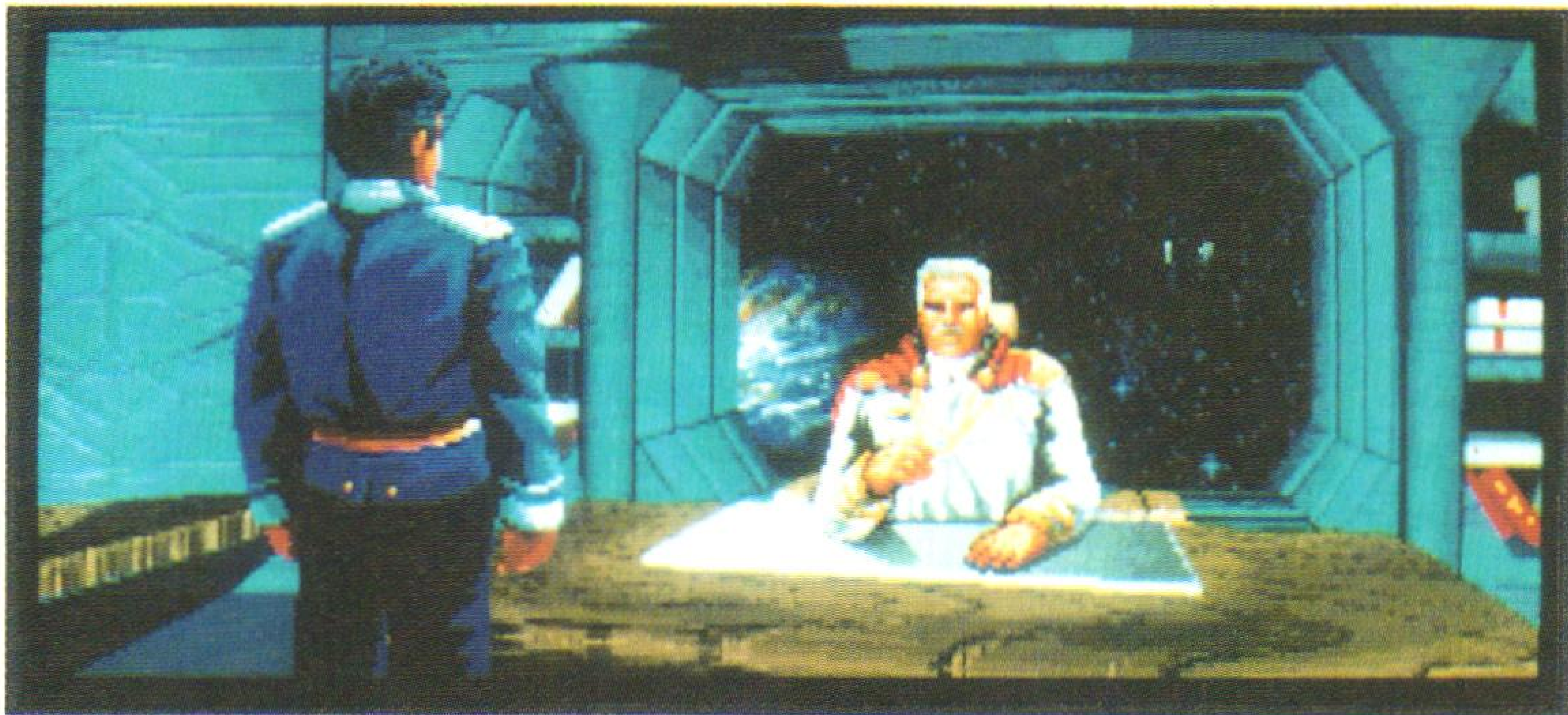
NOODZAKELIJKE HARDWARE

PROCESSOR: Op de verpakking van het hoofdprogramma staat dat een 12 Mhz. 286 computer minimaal noodzakelijk is maar wij adviseren toch minimaal 16 Mhz. Echt lekker draait dit programma pas op een 386 machine met 20 Mhz. of meer.
GEHEUGEN: EGA zonder spraak 594Kb. EGA met spraak 618 Kb. + expanded memory.
VGA zonder spraak 583Kb. VGA met spraak 587Kb. + expanded memory.
EXPANDED MEMORY: Het spel kan draaien op het standaard geheugen doch dan mis je een gedeelte van het geluid en extra graphics. 400Kb. expanded memory wordt aanbevolen, 1Mb. is ideaal!
HARDDISK: Er is minimaal 11Mb. op de harddisk noodzakelijk. Het programma is dan echter gecomprimeerd en moet vertaald worden bij het inlezen wat flink wat tijd kost. Om het programma (met speech uitbreiding) optimaal te laten draaien heb je 21Mb. nodig.
DOS: De handleiding geeft hierover alleen aan dat DOS 5.0 wordt aanbevolen en dat HIMEM.SYS, QEMM386 en EMM386 geen problemen zullen geven.

Het begin.

Zodra WC II opgestart wordt krijg je een zeer indrukwekkende introduktiefilm te zien waarin de aanleiding voor je huidige situatie uit de doeken wordt gedaan. De beelden en vooral de spraak (mits het "speech-pack is geïnstalleerd) zijn werkelijk subliem. Zo worden we getrakteerd op een kijkje bij de doodsvijanden van de mensheid, de Keizer der Kilrathi en zijn gevolg. Hier wordt duidelijk wat hun plan-




nen zijn voor de toekomst, hetgeen uiteraard niet rooskleurig is voor ons aardbewoners. Je weet dan ook meteen wat het einddoel is van dit spel, namelijk de vernietiging van het vijandelijk hoofdkwartier hetgeen niet echt een verrassing te noemen is. Het spel is een echt vervolg op Wing Commander I zodat ook meteen duidelijk wordt gemaakt in de intro wat er met jouw karakter is gebeurd na het einde van deel 1. In het vorige deel was je -mits je het spel goed speelde- de held die verantwoordelijk was voor het bijna eigenhandig terugdringen en vernietigen van de Kilrathi. Helaas ben je nu niet meer die gevierde jonge held met de gouden toekomst. Men houdt jou verantwoordelijk voor de vernietiging van de Tiger Claw, het ruimte vliegdekschip dat je thuishaven was in deel 1. De legerleiding en met name de admiraal verdenkt jou van verraad. Jij bent de enige die weet dat de Kilrathi een vliegtuig hebben ontwikkeld dat onzichtbaar kan worden en dat deze vliegtuigen verantwoordelijk zijn voor de ondergang van de Tiger Claw. Natuurlijk gelooft niemand jouw verhaal en je wordt overgeplaatst naar een saai ruimtestation.

Het verhaal leent zich, zoals hierboven reeds is beschreven, voor een film. De -met de nek aangekeken- hoofdfiguur heeft het niet makkelijk. Geen schouderklopjes voor geleverde prestaties of medailles van "the brass". Slechts rotopmerkingen en insinuaties vallen je ten deel. Gelukkig zijn er ook een paar karakters die met de hoofdrolspeler meeleven en geloven in zijn onschuld. Als WC II begint wordt al snel duidelijk dat er een verrader in het spel zit. Het is niet moeilijk te raden wie daar meteen al van verdacht wordt, jouw karakter natuurlijk. Daar staat gelukkig weer tegenover dat Angel, welbekend voor zij die Wing Commander 1 gespeeld hebben, romantische gevoelens voor jou heeft en dit bij tijd en wijle ook laat blijken. De ontknoping van het verhaal komt uiteraard als de verrader bekend wordt. (en ik ga uiteraard hier geen hints geven wie dat is, maar kan wel verklappen dat jij, althans jouw karakterfiguur dat niet zal zijn). Jij krijgt dan de eer om dit personage tijdens een zeer fel tweegevecht in vliegtuigen te overwinnen. Al met al een goed lopend verhaal dat je zeker nieuwsgierig maakt en houdt.

De simulatie.

Ten aanzien van de simulatie is het volgende op te merken. Er zijn vijf verschillende vliegtuigen; van licht tot zwaar hebben ze de volgende benamingen: Feret, Epees, Rapier, Sabre en Broadsword. De diverse vliegtuigen waarmee je op pad gaat hebben allemaal verschillende bijzondere eigenschappen die van pas kunnen komen. In tegenstelling tot deel 1, waarbij je prestaties meetelden voor de beslissing in welk schip je mocht vliegen, maakt het in deel 2 niets uit hoe je vliegt en wat je score is met betrekking tot welk vliegtuig je tot je beschikking krijgt. De vliegtuigen worden gekozen door de vluchtleiding met het oog op het doel van de missie. Zo krijg je een Sabre of Broadsword mee, als je een groot vijandelijk schip moet vernietigen. Vlieg je een simpele verkenningsvlucht dan staat er een Feret voor je klaar en staat er begeleiding van bijvoorbeeld transportschepen op het rooster dan kan je een Rapier of Epees verwachten.
De zwaardere machines zoals de Sabre en de Broadsword hebben als nadeel dat ze bijzonder traag en log vliegen waardoor het niet makkelijk te manoeuvreren valt. Daar staat dan tegenover dat ze bijzonder zware wapens zoals torpedo's kunnen meevoeren en ze beschikken over een zeer sterke bepantsering. Tevens zijn er in deze schepen extra schutterskoepels zodat je naar achteren of naar links en rechts kan schieten.
De beelden tijdens de gevechten gaan snel en geven een gevoel van de snelheid waarmee je vliegt. De dogfights met de Kilrathi zijn goed en afwisselend waarbij het geluid een extra dimensie aan dit geheel geeft. Met het speechpack hoor je de tegenstanders vloeken en hun doodskreet slaken op het moment dat je ze opblaast met je geschut. Elke wingmate die met je meevliegt heeft zijn eigen karakteristieke stem. Sommige opmerkingen van je medepiloten zijn best grappig. De term "ah targetpractice" (op een zeer cynische manier uitgesproken) is mijn favoriet.

Nu we op het terrein van het geluid zijn gekomen moeten mij enkele teleurstellingen even van het hart. Begrijp me goed, het geluid is zeer goed maar echter niet volledig. Naast het spel kan ook een zgn. "speechpack" worden geïnstalleerd, dat gedigitaliseerde spraak in het spel (niet in het intro, dat is standaard) moet verzorgen. Helaas zijn alleen de stemmen van de wingmate en de tegenstander gedigitaliseerd. Alle gesprekken met de vluchtleiding en karakters aan boord van het vliegdekschip zijn niet meegenomen in dit speechpack. Hier is slechts ondertiteling beschikbaar. Aangezien het speechpack ruim 5 MB beslaat vind ik dat behoorlijk tegenvallen.

Konklusie.

Wing Commander II (WC II) laat zich het beste kwalificeren als een tussenvorm van spel en film. Het verhaal heeft alle ingrediënten die een film behoort te hebben: aktie, spanning, romantiek en een behoorlijk deel intrige in de vorm van een dubbelspion. Daarbij is aan het oorspronkelijke doel van het spel enigszins voorbij gegaan. Deel 1 was met name populair omdat jouw inzet en gevechtshandelingen direkt invloed hadden op het verloop van de oorlog. Om het verhaal zijn beloop te geven heeft het spel hierop ingeboet. Wat je ook doet, al presteer je slecht of uitzonderlijk goed, het is niet terug te vinden in het verloop van de oorlog, noch aan promoties of medailles. Dit vind ik erg jammer. Voor de rest is dit spel een echte aanrader, waarbij ik een ieder verzeker dat hij of zij vele uren gekluisterd zal zitten aan de computer.

Technische informatie en tests: ***Alfred Debels.***
Spel- en simulatieverslag: **Frans Romkema.**

Deze software is beschikbaar gesteld door Computercollectief.



HINTS & TIPS

Daar je in dit verhaal verdacht bent van verraad moet je met het volgende rekening houden:
Wanneer je tijdens een gevecht per ongeluk je eigen schepen raakt krijg je negatieve opmerkingen die refereren aan die verdachtmaking. Gebeurt dit meerdere malen (bij 'Hobbes', jouw Kilrathi wingman, is 2 à 3 keer voldoende) dan zullen je eigen mensen zich tegen je keren en kun je ook nergens meer landen!

Ik had problemen met het 'skippen' van de tekst d.m.v. de spatiebalk (linker muistoets). Deze toetsen worden ook gebruikt bij het schieten en diverse malen begon ik een missie dan ook met een salvo, soms met bovengenoemde gevolgen. Het versneld weergeven van de teksten gaat echter ook (en probleemloos) met de M-toets, die eigenlijk bedoeld is voor het instellen van de tekstsnelheid.

BUGS: SAVE het programma nà elke missie want ik heb twee mogelijke 'bugs' gevonden:
1) Bij het gebruik van de ESC-toets -om de lancering over te slaan- kreeg ik 2 keer een foutmelding omtrent deze lancering. Het programma liep beide malen WEL door!
2) Een echte onderbreking kreeg ik bij het indrukken van zowel de '+'-toets als de vuurknop net op het moment dat een boodschap van de vijand binnenkwam; puur toeval, maar het kan dus gebeuren. Normaal gesproken is het gebruik van de vuurknop en de '+'-toets wel mogelijk.

TORPEDO'S: Voor het vernietigen van de basisschepen heb je de beschikking over slechts 2 torpedo's. Deze moeten BEIDEN raak zijn maar kunnen vernietigd worden door de boordkannonen van de tegenstander. Schiet deze torpedo's dan ook alleen af op de achterzijde (motoren) van het schip; hier zit geen bewapening. Het afschieten van raketten of het gebruik van boordwapens op deze bases heeft geen enkele zin.

Vlieg je zelf in een licht toestel en ben je in gezelschap van een slagschip, laat dan de basisstations aan dit slagschip over en blijf uit de buurt van deze vijandelijke basis. Zolang jij in de buurt bent valt het slagschip niet aan! Het vernietigen van een slagschip met een lichte jager is in dit tweede deel niet mogelijk.

Tijdens gevechten met de Kilrathi zal je op een gegeven moment de stealthjagers tegenkomen waarbij de targetting computer een hulp kan zijn. Het richtkruis blijft -nadat ze zich gecloakt hebben- enige sekonden de richting aanwijzen waar ze naar toe vliegen terwijl het vliegtuig al onzichtbaar is geworden. Hierdoor heb je dus nog een goede kans om ze af te schieten, ook al zie je ze niet meer. Als je er op uit gestuurd wordt om transportschepen te begeleiden naar de Concordia (het moederschip) is het zaak om deze heel terug te krijgen, anders krijg je geen raketten in de volgende missies.
Let een beetje op het brandstofgebruik. Regelmatig kom je terug van een missie maar mag je niet landen omdat je ergens hulp moet gaan bieden. Als je daarvoor regelmatig op de nabrander hebt gevlogen is de kans groot dat je zonder brandstof komt te zitten.

NAWOORD

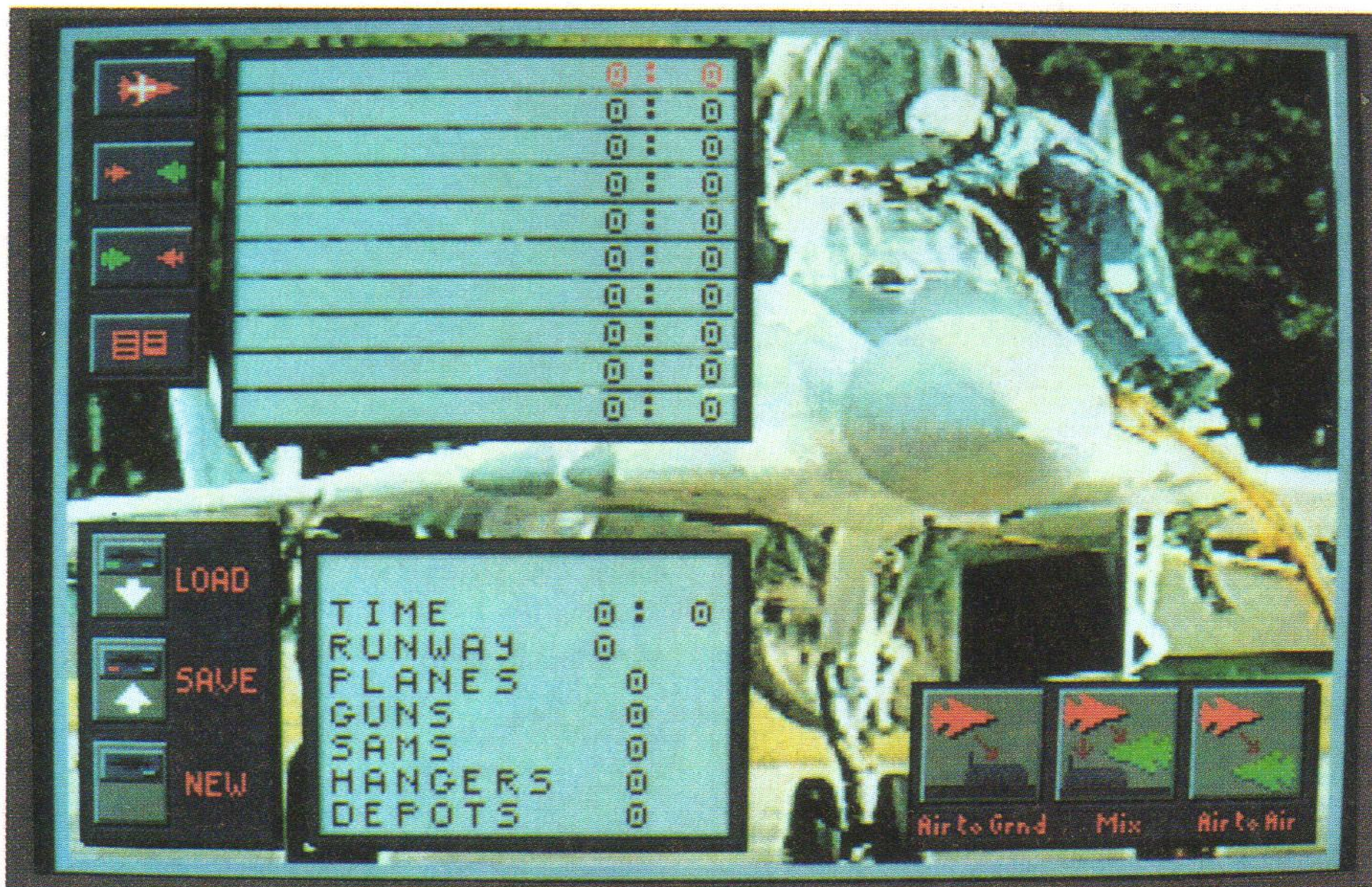
Het softwarehuis Origin staat bekend om z'n trage programma's en bij dit spel wordt dit nog eens extra onderstreept. De volledige installatie (programma plus spraakuitbreiding) kost ruim 2 uur! Bij gecompliceerde gevechtsscènes loopt de snelheid aanmerkelijk terug op de geadviseerde configuratie en deze onderdelen hebben eigenlijk een 33 Mhz. 386 machine nodig. Verder zit het programma vol met grotere en kleinere bugs die -min of meer- al verwacht werden bij de makers want deze onvolkomenheden worden 'netjes' aangegeven met geheugenadressen en foutcodes plus een telefoonnummer en adres met het verzoek om deze gegevens te melden zodat het programma aangepast kan worden. Wij vinden dat de makers een programma ZELF moeten (laten) testen. De bugs zijn 'machine- afhankelijk'. Met hetzelfde programma op verschillende machines kregen we verschillende foutmeldingen, of helemaal geen foutmeldingen!

Alfred & Frans.

MIG-29M SUPER FULCRUM.

Domark.
PC/XT/AT & Compatibles.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
VGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Joystick: JA.
Diskettes: 3.5"+5.25".
AdLib: JA.
Soundblaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=





Wat de Duitse regering heeft gedaan met de Mig 29 Fulcrum, namelijk minimaal modificeren en aanpassen zodat het voormalige oostbloktoestel opgenomen kan worden in het defensie-apparaat, heeft Domark gedaan met de voorganger van dit pakket. Het verschil tussen Mig 29 Fulcrum en Mig 29M Superfulcrum is miniem en doet sterk vermoeden dat Domark niet goed raad wist met het feit dat de Oost-West verhoudingen veranderd zijn. Dit merken we aan een korte missie-omschrijving aan het begin van het spel, waarbij we op de hoogte worden gesteld dat we als piloot zijn ingelijfd bij een UN contingent dat internationale rebellen bestrijdt. Waar hebben we dat eerder gehoord? Tot in 1991 mogen we in allerhande spelen en met kinderspeelgoed de ruzie tussen de geallieerden en Duitsland van 40-45 duizendvoudig overspelen, maar een gezonde jacht op het Rode Gevaar is vanaf heden taboe. Lijkt het.

Het toestel waarin we vliegen is hetzelfde, zo ook de simulatie. Domark heeft weliswaar een graduele horizon ingebouwd en de mogelijkheid om het toestel in een eenvoudige en in een realistische mode te vliegen.
Eigenlijk is er weinig veranderd. Was ik in het voorgaande artikel erg positief over het programma, dat ben ik nu nog. Maar een nieuwe release met een veelbelovende titel (Superfulcrum) mag wel iets meer bieden. In plaats van afzonderlijke missies kunnen we ons nu toeleggen op het vliegen van een soort campagne in één gevechtsveld (à la Falcon). Er zijn vier opdrachten in het veld uit te voeren, waarbij we zelf kunnen aangeven welke doelen we het eerst nemen. Met een beetje mazzel zijn die doelen de volgende keer dat we opstijgen nog vernield of buiten werking. Zit het tegen, dan is de brug weer gerepareerd en staan de SAM's weer opgesteld. Zo blijven we bezig.

De mogelijkheden in de bewapening van de Mig 29 zijn bijzonder summier. Al zijn de strijdmiddelen die we altijd standaard bij ons hebben adequaat genoeg, er is voor de speler geen keuze. Dit vind ik persoonlijk een aardig onderdeel bij de voorbereiding van een missie, maar hier ontbreekt het. Het vliegen met dit toestel blijft, net als in het oude programma een belevenis. Bijzonder goed luisterend naar de knuppel (ik heb een nieuwe, een Winner 1000, bevalt erg goed) en in de realistische stand heel interessant om op vlieggedrag te bestuderen. Niet erg makkelijk echter. Het landschap in de simulatie is iets verbeterd, maar zegt mij niet veel omdat er maar één scenario (gevechtsveld) is en geen afwisseling in het gebied. Wel kan het zijn dat missies 's nachts gevlogen moeten worden. Dit is heel mooi (zie vorig artikel). De doelen en het gedrag van de tegenstanders (in de lucht en op de grond) zijn hetzelfde gebleven. Ook de kwaliteit van het geluid is niet verbeterd. Alleen de intro en de sterfscène worden voorzien van muziek (synthesizerorgelgegorgel).

De documentatie is aantrekkelijk (een kleurenboek met vliegtuigen, een kleurenkaart) maar de kwaliteit en de duidelijkheid van de handleiding is minder. Desalniettemin een waarheidsgetrouwe simulatie met een zeker aantal goede punten. Voor wie Mig 29 heeft gekocht echter geen aanrader. Er komt eigenlijk niets nieuws bij. Voor nieuwelingen die het Russische toestel eens willen bestijgen een interessante keuze. Maar dan alleen voor het vliegwerk, niet voor het verhaal of voor de afwisseling. Was de simulatie van de Mig29 in het begin van het jaar nog een heel aantrekkelijke, de konkurrentie heeft niet stilgezeten. Daarom krijgt Domark nu in vergelijk met de huidige pakketten, lagere cijfers dan vorige keer. Domark, volgende keer beter!

Douwe.

ATARI-ST/AMIGA

Zowel de Amiga- als de Atari-ST versie van dit programma kosten FL. 119,=. Beide versies kunnen op harddisk geïnstalleerd worden. Op een Amiga met 512Kb. kun je alleen in de resolutie 320x200 in 16 kleuren spelen. Met 1Mb. aan boord kun je kiezen uit vier schermen en hiermee tevens uit 2 snelheden en 2 resoluties. Dit zijn de mogelijkheden: 320x200 16 kleuren (snelste versie), 320x256 16 kleuren, 320x200 32 kleuren en 320x256 32 kleuren (traagste versie). In de 320x200 mode met 16 kleuren loopt het programma perfekt. Bij 320x256 met 32 kleuren gaat het mij net iets te langzaam. Verder is het pakket uiteraard gelijk aan dat van de PC.

Alfred.

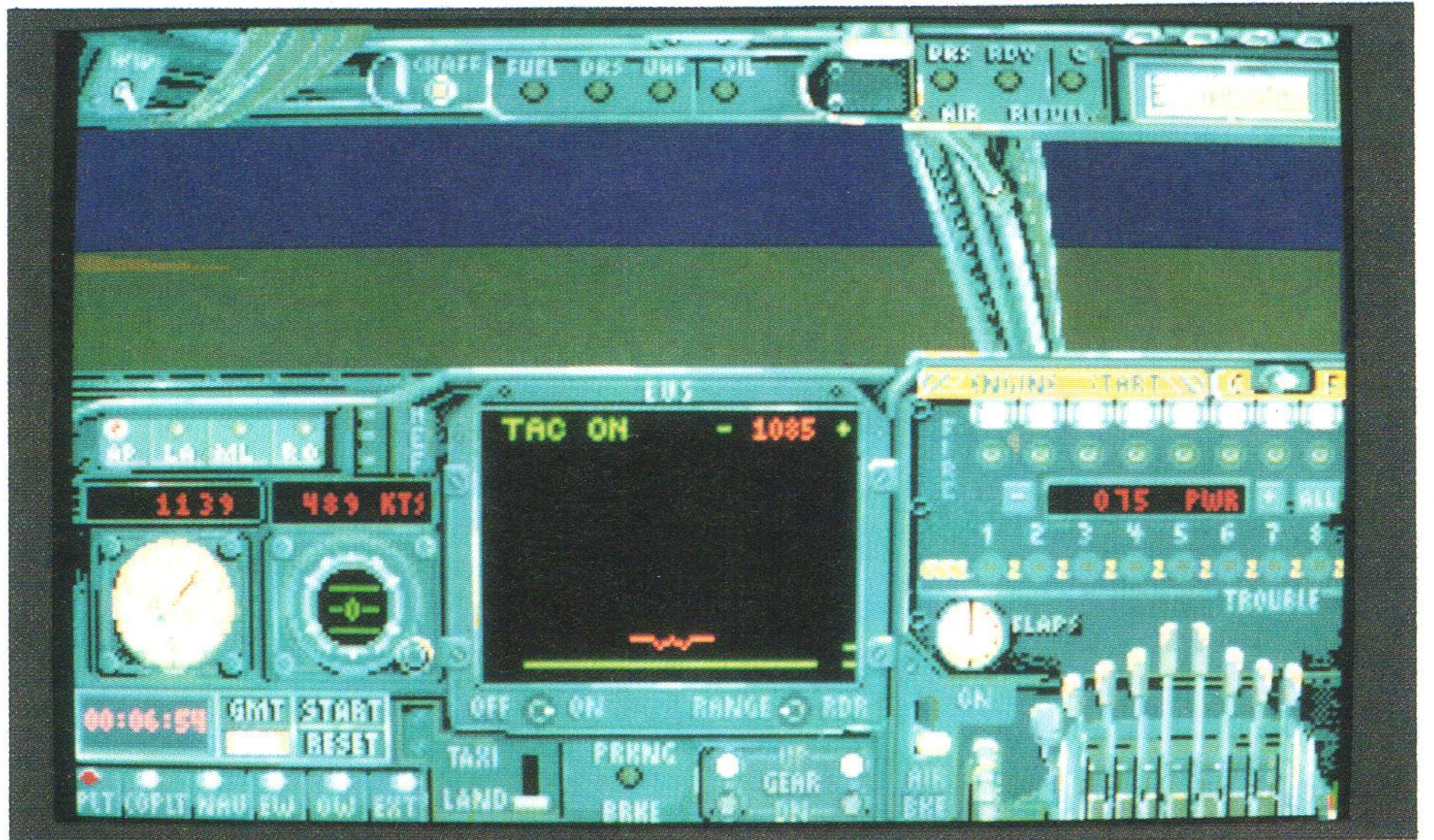
	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7	8
GELUID:	7	8	5
SPELKWALITEIT:	7	7	7
DOCUMENTATIE:	6	6	6
PRIJS:	7	7	6

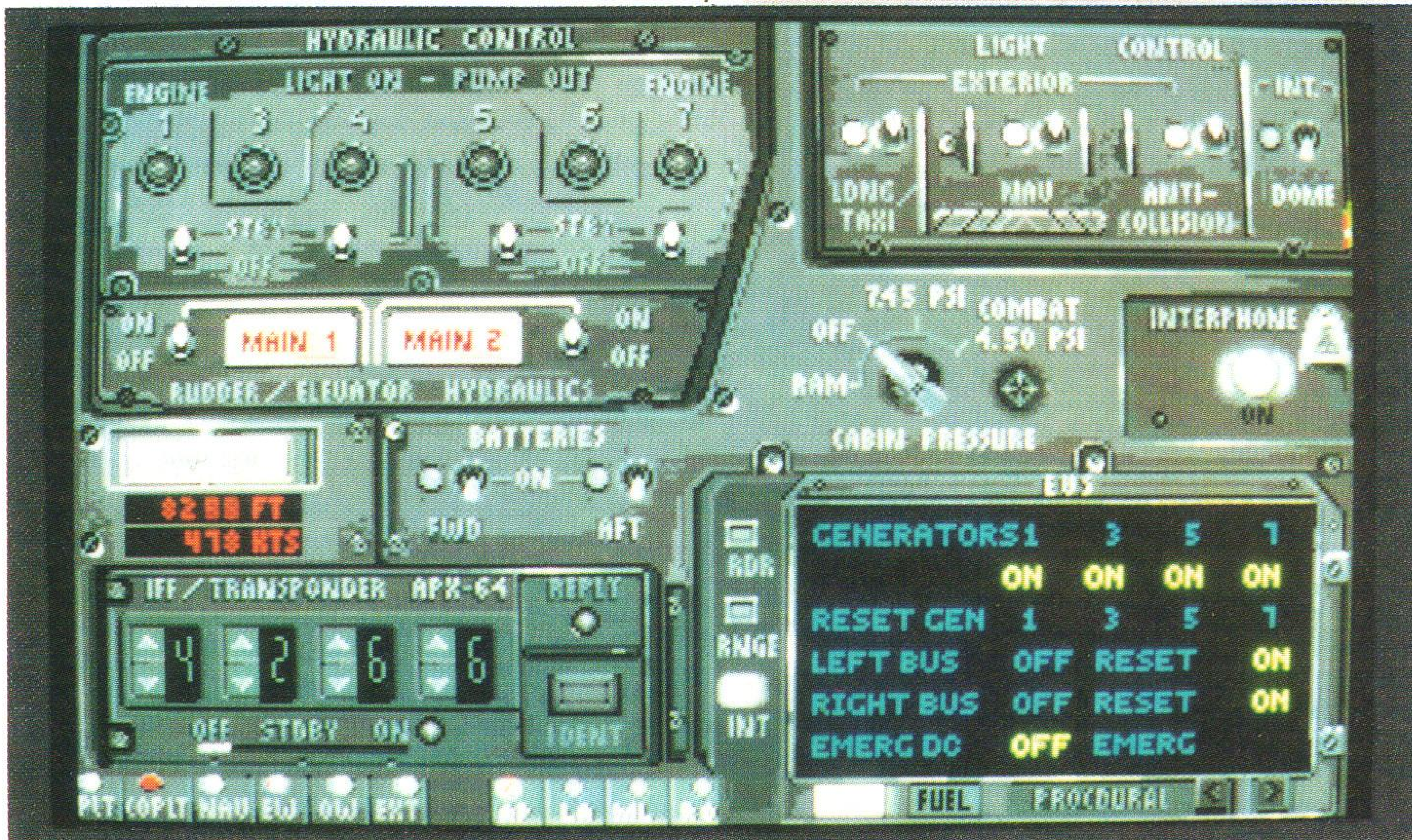
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MEGAFORTRESS: REAL TIME, REAL FLYING.

B-52 flightsimulator voor doorgewinterde piloten.

Mindscape.
PC & compatibles.
Min. 12 Mhz. AT.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: NEE!
VGA: JA.
Tandy: NEE.
Harddisk: AANBEVOLEN.
Joystick: NEE.
Muis: AANBEVOLEN.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" DD of 5.25" HD.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,=





Deze simulator is alleen geschikt voor VGA en wie verder leest en de plaatjes bekijkt zal begrijpen dat in andere grafische modes dit spel zeer lastig te bedienen wordt. Een harddisk wordt in de handleiding sterk aanbevolen. Een muis wordt eveneens aanbevolen maar is eigenlijk noodzakelijk. Spelen via het toetsenbord is een zeer vervelend karwei en enkele scenario's kunnen via het toetsenbord helemaal niet gespeeld worden. Buiten deze eisen die het programma stelt valt het met de rest van de configuratie wel mee. Op een 12 Mhz. AT loopt alles prima en met 16 Mhz. zelfs al uitstekend. Wij ondervonden zelfs bij 8Mhz. op onze AT geen problemen; de real-time-clock van de simulator liep op deze snelheid ook nog goed, al zitten we dan wel tegen een beeld in slow-motion aan te kijken. Let op! Deze simulator werkt niet in combinatie met QEMM386 en heeft ook moeite met sommige andere memory- drivers! Dos 5.0 en HIMEM geven geen problemen.

REAL TIME, REAL PROTECTION

Om te voorkomen dat ik in de hitte van de strijd enkele aardigheden van dit programma oversla, begin ik met de klok van deze simulator en de bescherming.
De tijden bij de missies zijn werkelijke tijden! Wanneer je naar waypoint #1 moet vliegen en hiervoor staat een tijdsduur van 20 minuten, dan zit je ook werkelijk 20 minuten achter de instrumenten. Schrik niet, als je het toestel eenmaal onder de knie hebt, kun je tijdens de vlucht de tijd versnellen tot max. een faktor 5. Wel gaat ALLES dan 5 keer zo snel, dus ook de nadering van een vijandelijk toestel of een raket; tijdig terugschakelen naar een lagere snelheid van de klok of terug naar realtime is noodzakelijk.
De bescherming van deze software is offdisk, doch geïntegreerd in het programma. Bij het passeren van één van de eigen radarposten roept deze je op en geeft een code door. Jij moet de bijbehorende code uit de handleiding opzoeken en deze terugseinen. Dit alles gebeurt met een



transponder, die een sterk UHF-signaal uitzendt, dat ook opgevangen kan worden door de vijand. Op het laatste nippertje moet je pas deze transponder inschakelen en meteen na het versturen van het bericht weer uitschakelen.

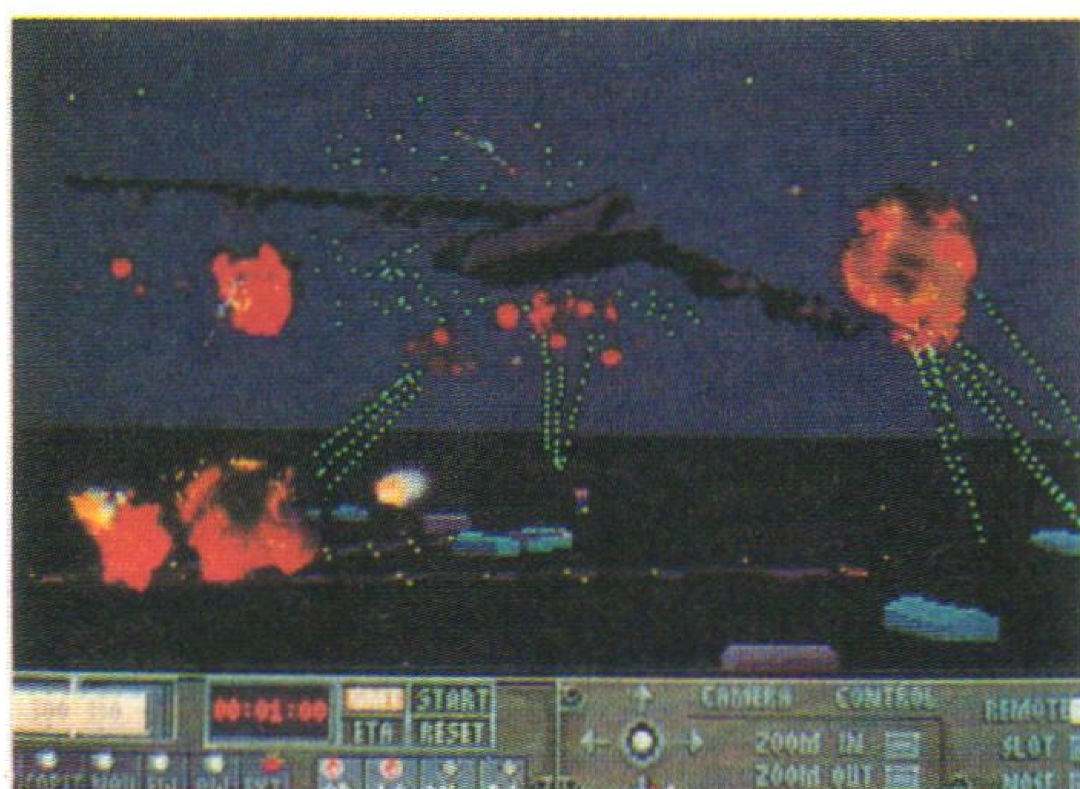
DE MISSIES

Er zijn 3 groepen waaruit de missies gekozen kunnen worden.

RED FLAG: Dit zijn 16 missies die bedoeld zijn om alle mogelijkheden van het toestel te testen. Je begint in de eerste missie met opstijgen, een rondje vliegen en weer landen. Met de daaropvolgende missies leer je de navigatie, het bedienen van radar en camera's, het afvuren van projektielen, bombardementen, je wordt geconfronteerd met vijandelijke Mig's etc. etc. Vrijwel allemaal enkelvoudige opdrachten.

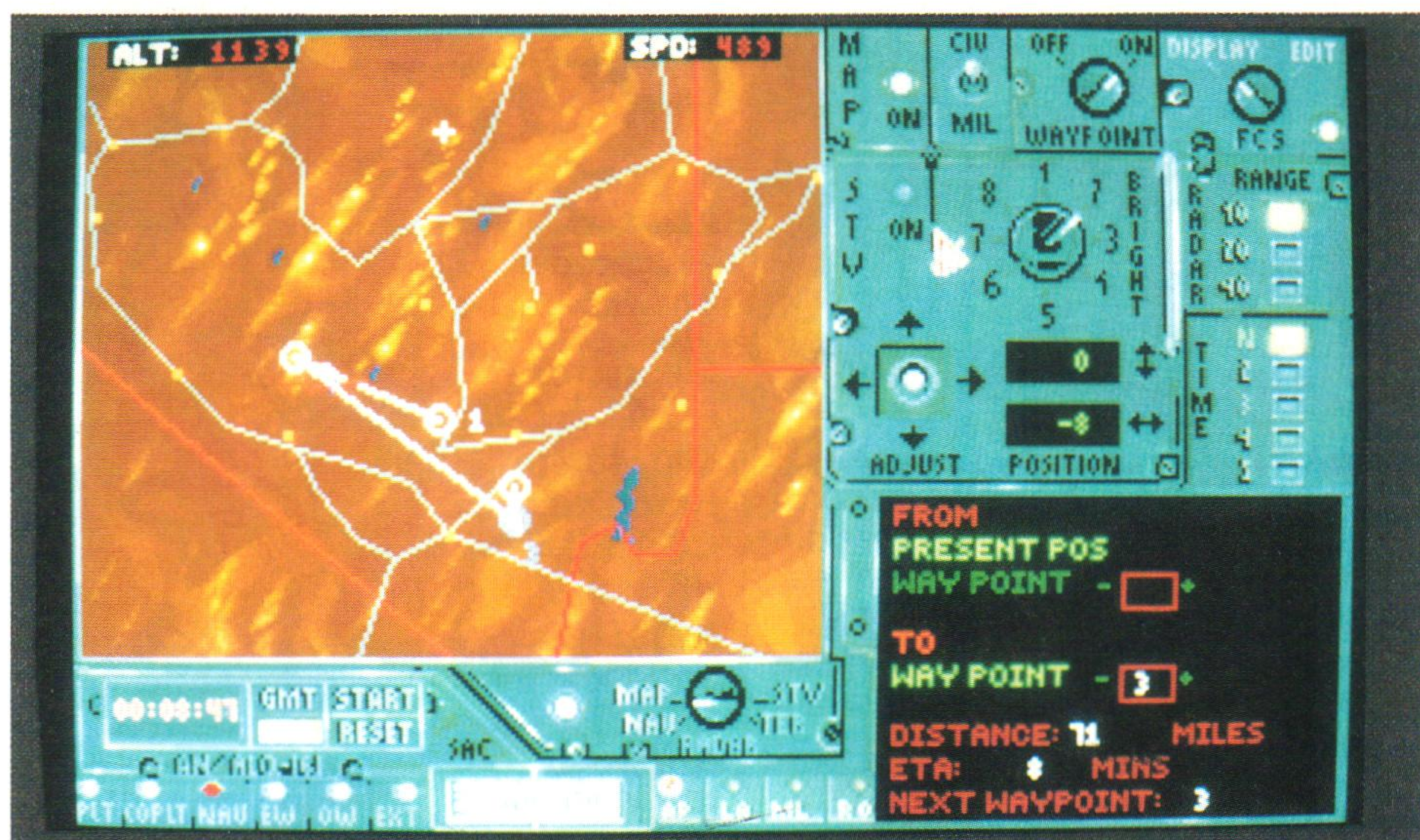
PERSIAN GULF: Hier zit je 14 missies lang boven Irak en Kuwayt. Bunkers en Scud-lanceerinrichtingen komen in vrijwel alle missies voor. Verder strategische gebouwen, luchtmachtbases en vrijwel alles wat we in de Golf-oorlog op de T.V. hebben gezien, beleef je nu vanuit de cockpit van een B-52 bommenwerper. Alle missies hebben meerdere opdrachten en zijn gecompliceerd. Bij langdurige tochten moet je je bommenwerper in de lucht bijtanken!

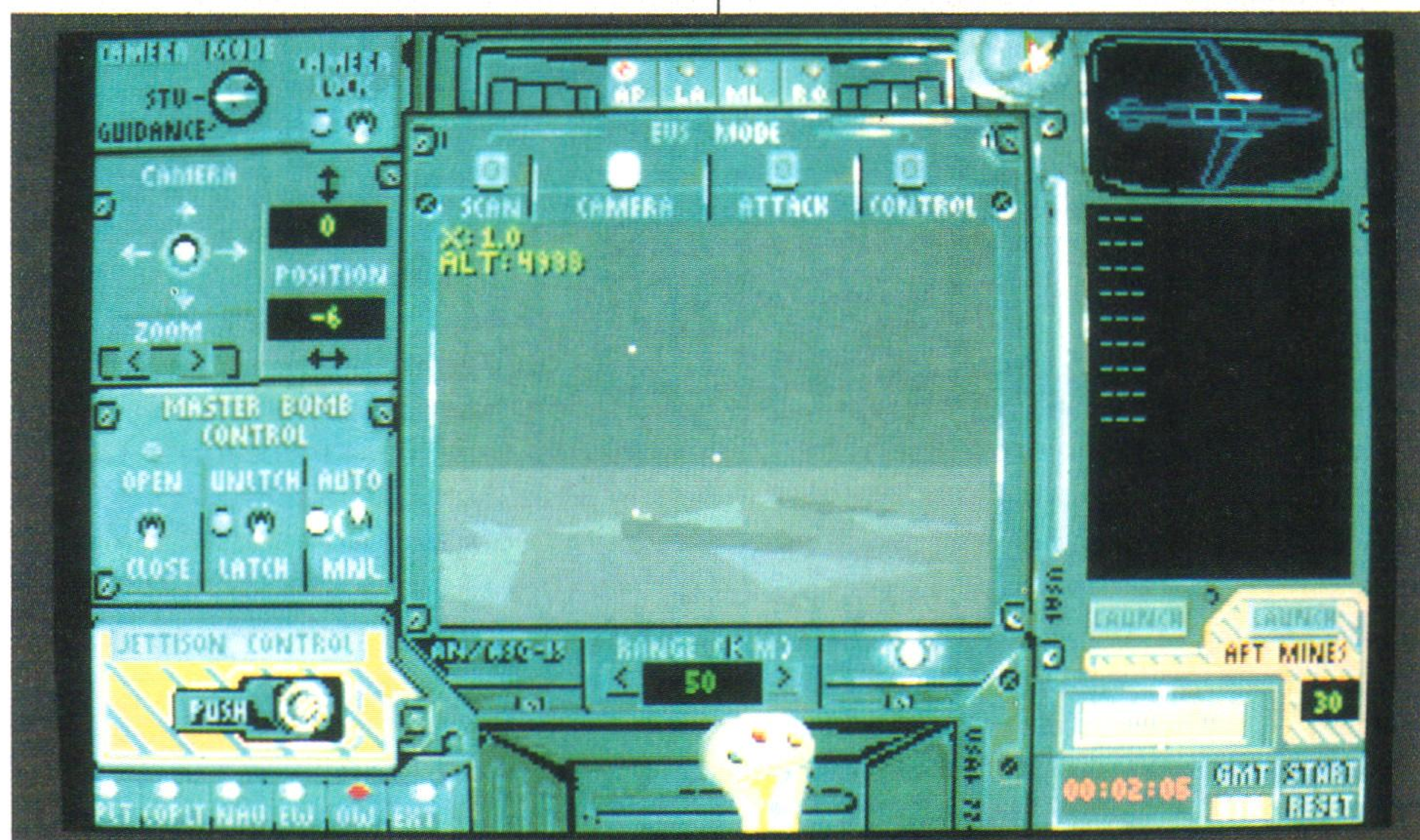
FLIGHT OF THE OLD DOG: Dit is een duistere missie. In de handleidingen is hierover niets te vinden. De missie begint met de melding dat vijandelijke bommenwerpers de basis (in de V.S.) snel naderen. Je hebt net genoeg tijd om je toestel met een minimum aan handelingen de lucht in te krijgen (met het toetsenbord red je het hier niet; dit moet met de muis). Eenmaal in de lucht wordt de basis vernietigd en vallen de toestellen jou aan. Er is verder geen begeleiding, je hebt geen opdracht en moet alles zelf beslissen. Opstijgen is mij gelukt, maar onbeschadigd wegkomen nog niet.



DE ZWEETHANDJES

De opmerking "klamme handjes" is al vele malen gevallen bij dit soort programma's, maar bij deze simulator mag je rustig een emmer gekoeld water in je cockpit zetten (de leek kan wel een badkuip met ijsblokjes gebruiken!). Dit is geen spel meer, dit is afbeulen! Alles moet je zelf doen. Je bedient de cockpit van de piloot, het paneel van de co-piloot, de cabine van de navigator, de radio en radarpost en het paneel met de wapensystemen. Je schakelt dus konstant tussen deze vijf schermen heen-en-weer en om wat te kunnen bekijken is er nog een zesde cabine met daarin camera's voor verschillende views. Alsof dit nog niet voldoende is moet je alles ook werkelijk ***OP*** het scherm bedienen; dus geen toetsen indrukken op het keyboard, maar de schakelaars, meters en knoppen op het scherm aanklikken! Op de foto's kun je zien hoeveel schakelaars, knoppen, lampjes en meters er zijn en je zult nu begrijpen dat dit in EGA of CGA niet meer goed zichtbaar weergegeven kan worden. Ook de real-time- clock zal nu duidelijk zijn. Je hebt bijna net zoveel te doen als in een echt toestel en de tijd die voor een missie staat heb je bijna altijd hard nodig.





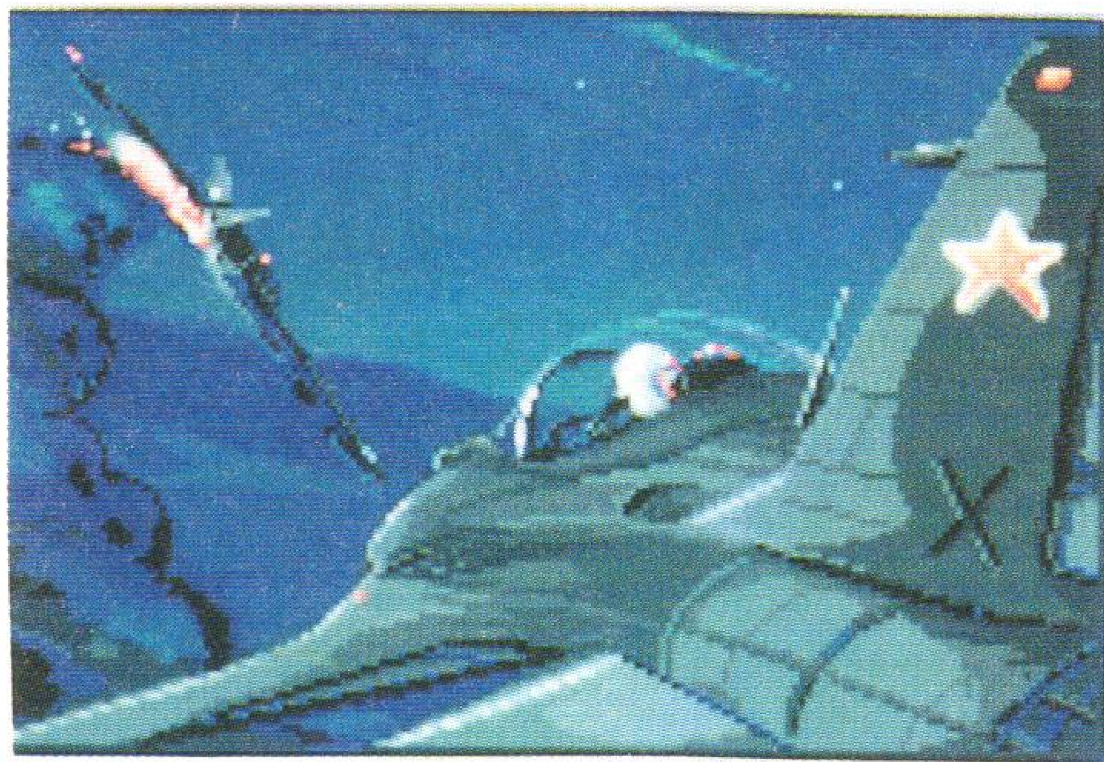
Net als je even rustig om je heen zit te kijken begint het toestel weer te schommelen en beginnen diverse lampjes te knipperen. Is een doel binnen bereik dan heb je net even de tijd om je hoofd onder te dompelen in de emmer (of de badkuip), want nu moet de automatische piloot uitgeschakeld worden en moet je zelf het toestel op de juiste hoogte en positie brengen, zodat de man met de raketten (jij dus, als je bent overgeschakeld naar het vierde scherm) zijn tuig in de aanslag kan brengen om een raket de deur van een bunker te laten binnenvliegen.

Uiteraard ben je een paar knoppen en schakelaars vergeten, zodat de binnen- en buitenverlichting van je toestel volop brandt en je als vliegende kerstboom een prachtig doelwit bent, dus schieten ze een motor van je vliegende fort aan flarden. Eenmaal terug als piloot kun je het toestel nog net redden van een knuffel met een berg en hierdoor vergeet je weer de getroffen motor te ontkoppelen, zodat er een brandlucht uit je computer begint te komen en je toetsenbord in een plas kerosine staat.

O.k. het is iets overdreven, maar in dit ding krijg je regelmatig iets paniekerigs over je.

NIET ALLEEN KEROSINEGEUR EN MANESCHIJN

Deze simulator is uniek in bijna alle opzichten. Missies vliegen tijdens de Golf-oorlog in een supersonische B-52 stealth-bommenwerper met een dergelijke bediening en deze schermen zul je niet gauw nog een keer tegenkomen. In het pakket zitten 3 boeken: een installatie handboek, een boek met alle vluchtplannen (behalve dan van de laatste missie) en een boek met alle gegevens over de simulator, het toestel en de bewapening. De programmeurs zijn niet over één nacht ijs gegaan. Voor deze simulator is gebruik gemaakt van het originele 'B-52G Flight Manual' van Tinker Airforce Base in Oklahoma, 10 boeken en gidsen over deze bommenwerper en andere (vijandelijke) toestellen en er is informatie geput uit diverse tijdschrif-



ten en publikaties. Een kompleet overzicht van het gebruikte materiaal vind je achterin de handleiding.
Als basis voor de laatste missie is een roman gebruikt: "Flight of the Old Dog" van Dale Brown. Dit deel is dus 100% science-fiction.

Tegen de enorme hoeveelheid simulatie staat weinig aktie. Af en toe een Mig en weinig luchtafweergeschut. Nu was dat in de Golfoorlog ook wel zo, maar na enkele vlieguren begin je toch naar wat meer variatie te verlangen. Op het moment dat je in aktie moet komen heb je echter je handen vol en breekt de paniek weer uit. Voor en na deze akties is het erg rustig; mij iets te rustig. Het is allemaal wat vreemd verdeeld. Misschien dat de laatste 'geheime' missie wat meer te bieden heeft, maar het ontbreekt mij aan tijd om deze lastige ronde door te worstelen. Ik moet nu eenmaal een Software Gids volschrijven en geen B-52 Gids.

Ik wil dit verslag besluiten met nog enkele aardige details. In de cockpit heb je de beschikking over ruitenwissers en als co-piloot kun je o.a. de cabinedruk regelen. Leuk werk is het storen van vijandelijke radar en communicatie. Als navigator heb je de beschikking over diverse landkaarten, waarop je zowel militaire als civiele doelen kunt weergeven. De camera's hebben verschillende lichtsterktes (regelbaar in 6 stappen), kunnen in- en uitzoomen en kunnen in alle richtingen gedraaid worden. Ook de camera's voor de externe views hebben veel van deze mogelijkheden en wanneer je toestel de verlichting aan heeft is dit op de externe views ook zichtbaar.
De eenvoudigste missies duren ca. 30 minuten en met de uitgebreide opdrachten ben je wel anderhalf uur tot twee uren zoet. Bij deze missies moet in de lucht bijgetankt worden.

Dit programma is topklasse mits je de simulatie het belangrijkste vindt. Wat aktie betreft is alles wat lauwtjes, al zitten er enkele missies bij die best acceptabel zijn. Waarschijnlijk vonden de makers ook dat het allemaal wat uitgebreider kon, zodat binnenkort een missiedisk voor dit spel verschijnt.

Alfred.

```
BEELD:              9
GELUID:             9
SPELKWALITEIT:     10
SIMULATIE:          9
DOCUMENTATIE:      10
PRIJS:              9
```

Beschikbaar gesteld door D&S Software.

GUNSHIP 2000.

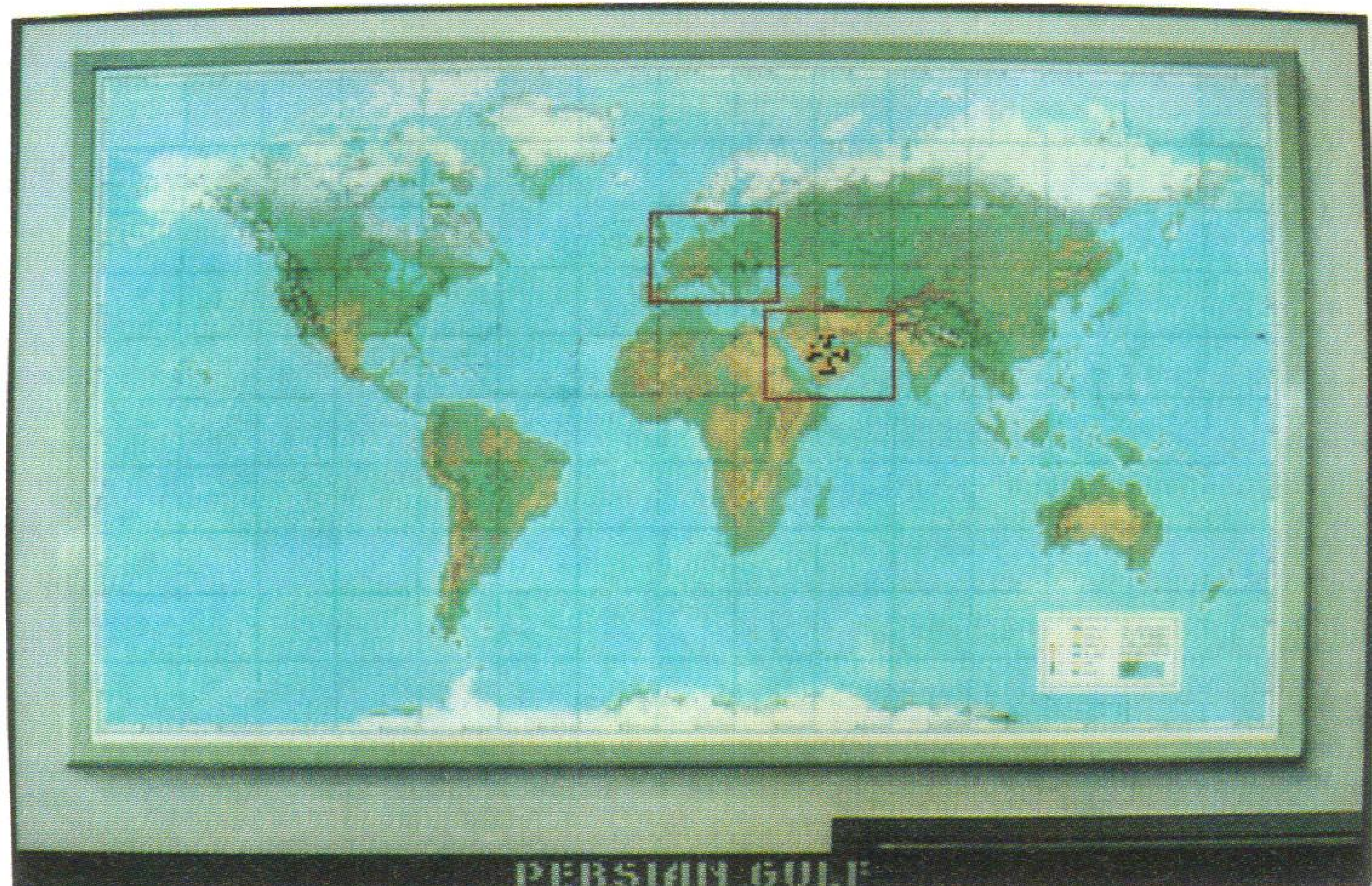
Microprose.
PC/AT & Compatibles.
Min. 16Mhz. 80286.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: NEE.
VGA: JA.
Muis: NEE.
Joystick: JA.
Harddisk: noodzakelijk.
AdLib: JA.
Soundblaster: JA.
Roland MT-32: JA.
Diskettes: 3,5" of 5,25 HD".
Richtprijs: FL. 139,=



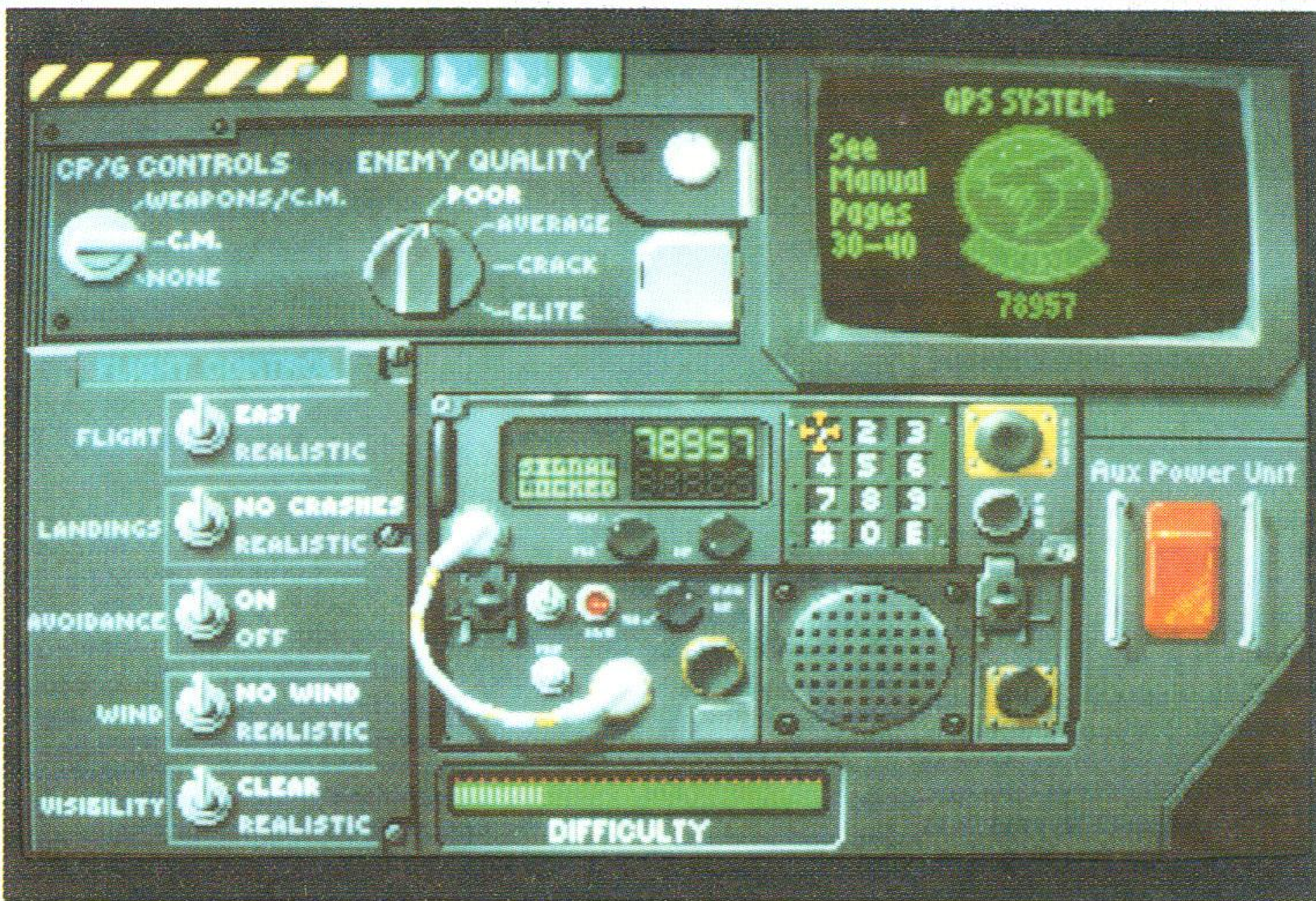
Eerlijk is eerlijk. Was Microprose naar mijn smaak op weg naar een regelmatige herhaling van zichzelf met F117A, met GS 2000 staat Microprose weer ruim aan de top. Hoelang dit zal duren is onzeker, omdat zowel Electronic Arts als Origin bezig zijn met nieuwe heli-sims. Vooralsnog is GS 2000 de beste heli-sim die er is. In GS 2000 zijn gelukkig alle goede elementen van haar voorganger "Gunship" (zie nr 5.) bewaard gebleven. Daarboven zijn alle denkbare 'state of the art' elementen aan het pakket toegevoegd. Gestoken VGA kleuren en resolutie, AdLib sound, gedigitaliseerde spraak, sublieme vector routines en een uitgebreide keuze in toestellen, missies en de mogelijkheid om zowel een enkel toestel te vliegen als het bevel te voeren over een 'flight' van maximaal 5 helicopters. Kortom een bijzonder kompleet pakket.

GS 2000 wordt geleverd in de bekende zwarte Microprose doos met een uitstekende handleiding en het bekende met de toetsenbordfunkties voorbedrukte karton (dit kan over het toetsenbord heengelegd worden om de funkties sneller onder de knie te krijgen). Aardig, maar niet echt praktisch in het gebruik. Naar keuze worden 5.25 HD" of 3,5" diskettes bijgeleverd. Installatie van het programma verloopt zeer snel (plm. 15 min.) en betrouwbaar en tussentijdse wijziging van de setup is voorzien in de programmatuur.
Het spel biedt de keuze uit twee scenario's: West-Europa en de Perzische Golf. In deze gebieden kan gevlogen worden met maar liefst 7 verschillende helicopters, waaronder ook types die nu nog "classified" zijn. Het bekende Apache AH-64A Gunship en haar modernere variant de "Longbow Apache", de oude Cobra's, Kiowa's en Gayuse's, de Blackhawk transporter en last but not least de nog geheime "Comanche" gunship/scout. Deze laatste zal in de volgende jaren de verkennings- en lichte gevechtsrol over gaan nemen van de voornoemde oudere beestjes. Maar die oude beestjes vliegen nog goed en de simulatie laat daar geen twijfel over bestaan. In de nieuwste types mogen we pas vliegen als we de rang van 'Flight captain' hebben bereikt.

Vanaf de rang 'Flight lieutenant' kunnen we het commando al krijgen over een vijftal heli's, die we naar eigen inzicht per missie mogen kiezen en bewapenen. Vanuit de eigen helicopter kunnen we de andere heli's bevelen geven om te verkennen, aan te val-









len, troepen op te pikken of de vluchtroute voor iedere heli bepalen. Het is een bijzonder imposant gezicht om vanuit de eigen heli het squadron te zien opstijgen en te zien uitzwermen, op weg naar het doel. De speler is wel gewaarschuwd dat het aantal toestellen de spelsnelheid zwaar beïnvloedt, zeker als detail en digitale spraak aan staan. Een zware processor (386/25Mhz of sneller) en 1 MB extended is zeker aan te raden. Natuurlijk blijft het mogelijk om slechts met één heli te blijven vliegen, en eigenhandig al die BMP's en SAM's af te schieten. De bevorderingen komen dan echter nogal wat trager. Wat in GS 2000 bijzonder aardig is, is het samenspel met de co-pilot. Bij de start van de missie kan naast het realiteitsdeel (wind ja/nee, landing easy/realistic, flight easy/realistic) ook de rol van de co-pilot (verder afgekort met c.p.) worden bepaald. In werkelijkheid is deze degene die de afweer (chaff/flares) regelt, de doelen uitzoekt en de wapensystemen bedient. In het spel kan de c.p. van deze verantwoordelijkheid ontlast worden en dat is maar goed ook. Een onervaren c.p. stuurt alle anti-tank raketten weg zodra zich doelen voordoen. Terwijl juist het economisch omgaan met de wapens in bijna iedere missie een sleutelelement is. Vandaar dat we dat beter zelf kunnen doen. De c.p. laat wel van zich horen, net als de piloten van de rest van de flight. Hij attendeert op doelen en geeft de richting aan waarin we moeten kijken. Een op de GS afgeschoten vijandelijke raket wordt door de c.p. betiteld als een 'incoming'. Bij die melding is het zaak zo snel mogelijk te dalen, te zwenken en alle afweermiddelen te gebruiken. Schade loopt de GS niet makkelijk op, maar meer dan drie treffers verwerkt deze bijna niet. Een nadeel van dat gebabbel van die vent achter in de heli is, zoals al gezegd, het beslag op de processor. Als de c.p. praat, loopt het spel op mijn machine 30 procent trager. Ik heb hem dan ook het zwijgen opgelegd. Per slot van rekening is de piloot hoger in rang.

Uitgaande van een PC die krachtig genoeg is, is het detail bijzonder goed en zijn de weergaveroutines zeer soepel. Was juist in 'Gunship' het detail van de omgeving het enige jammere, dat is in deze versie subliem. Reliëf en terrein zijn keurig weergegeven en de opbouw van de details in de verte is zo knap gedaan dat we, al dichterbij vliegend steeds meer kunnen zien van het onderwerp, daarbij niet het idee hebbende steeds een andere weergave te zien (bitmaps, spriting o.i.d.). Heuvels, bergen en bossen zijn goed te onderscheiden en wat het belangrijkste is, goed te gebruiken. Zoals we in de vorige Gunship les (nr 5.) al hebben geleerd, voor een gevechtsheli zijn het terreinreliëf en de oneffenheden van levensbelang. Nieuw zijn dijken, verhoogde rivieroevers en wegen tussen de bergen door. Het is mij nog niet gelukt een echte bergtunnel door te vliegen. Deze zijn wel in het spel aanwezig, maar blijkbaar niet van binnen geprogrammeerd. Een zwarte vlek op een rots dus. Maar vanuit een rivierbedding heb ik onderhand al een geslaagde verrassingsaanval uitgevoerd op een peloton T-80's, beschermd door twee ZSU's. Op een hoogte van plm 75 voet, met de mastkijker over de dijk heen spiedend, de doelenprioriteit snel aangegeven, het eerste doel locken, 25 voet pop-up, vuren, tweede doel, vuren, derde doel, vuren, 25 voet omlaag, keren, 2 mijlen noordwaarts, zelfde taktiek, zelfde resultaat, scratch platoon, mission accomplished. Met deze nieuwe mogelijkheden heeft voor mij de simulatie zich zeker onderscheiden in de juiste weergave van het gebruik van het soort helicopter. Een lust voor iedere liefhebber.

De boordsystemen zijn goed afgebeeld. Voor zover dat van de nieuwere systemen is te beoordelen, lijkt het mij dat de wapensystemen, de navigatiesystemen en de communicatiesystemen funktioneren zonder fictie. Zoals in het echt ook, zijn alle geavanceerde systemen bijzonder effektief, zolang ze funktioneren. De optiek en de ophangsystemen zijn de meest kwetsbare delen van de heli. Zo kan het voorkomen dat de heli twee treffers kan incasseren en nog 100% vliegt, maar de wapens niet meer te gebruiken zijn en de HUD is verdwenen. Prima weergegeven. Vooral wanneer het richtingsroer van de heli wordt weggeschoten, wordt de speler van de tollende beweging van de heli kotsmisselijk en er is niets of nauwelijks iets aan te doen. In de oude simulatie kwam dit over als een beeldtrilling, waarbij de speler maar moest fantaseren dat het toestel niet te beheersen was.
This time it's for real. Rotor ontkoppelen, hellingshoek omzetten, rotor aankoppelen en langzaam naar beneden. Canopy open en op ordinaire wijze de misselijkheid achter een bosje kwijt zien te raken.
The best helisim so far.
Microprose is back on top.

Douwe.



Beeld:	9
Geluid:	8
Spelkwaliteit:	9
Documentatie:	8
Prijs:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

WIZARDRY: Crusaders of the Dark Savant

Sir-tech Software.
PC & compatibles.
Min. 10 Mhz.AT noodzakelijk.
RAM: 640 Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Richtprijs: FL. 139,=

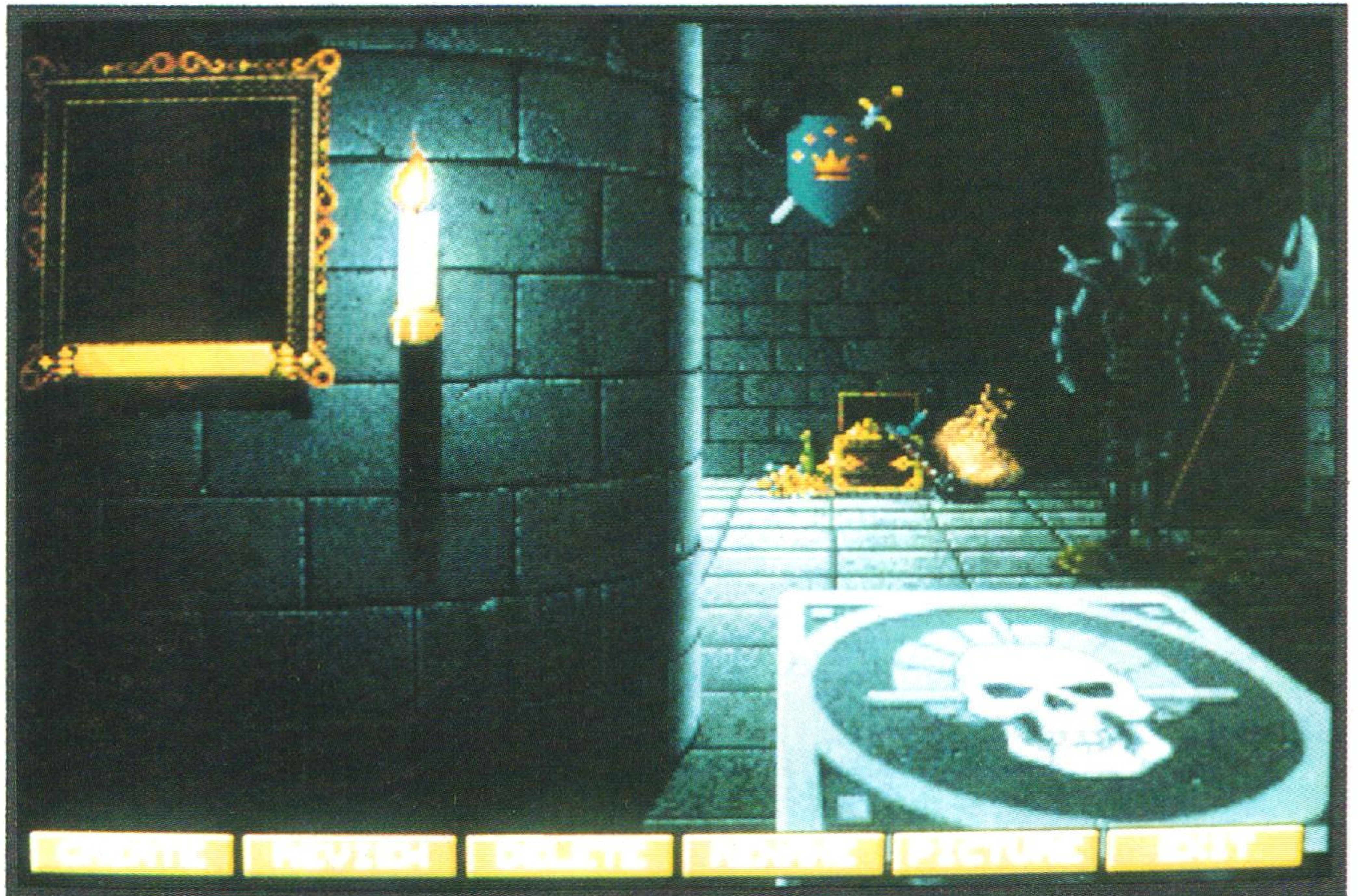
PREVIEW

Deze preview van de nieuwste aflevering van de Wizardry serie schrijven we aan de hand van een fabrieksdemo, welke we ontvingen van D+S Software. Het eindprodukt was gepland voor eind november '91, maar (zoals tegenwoordig wel vaker gebeurt) deze streefdatum werd niet gehaald, zodat we hier alleen kunnen weergeven wat de fabrikant zelf in het bijgestuurde persbericht aan info geeft en een eigen beoordeling van de graphics.

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT is een vervolg op BANE OF THE COSMIC FORGE en voor degenen, die de voorganger hebben uitgespeeld of er (zoals ik) nog mee bezig zijn, is het mogelijk de characters over te hevelen naar dit nieuwe adventure. Met behulp van de dobbelstenen kun je natuurlijk ook een nieuwe groep creëren, waarbij een keuze gemaakt kan worden uit 11 rassen (b.v. Elf, Gnome, Rawulf en Mook). Vervolgens kunnen de groepsleden een selektie maken uit 14 beroepen, waaronder Ninja, Valkyrie, Monk en Samurai, als zij aan de gestelde eisen voldoen betreffende Strength, Intelligence etc. Ook de beschikbare spreuken zijn net als in BANE onderverdeeld in 6 klassen en kunnen 7 levels oplopen. Einddoel is het vinden van een geheim, dat eeuwen geleden door een wetenschapper verborgen is.

BANE OF THE COSMIC FORGE zag er grafisch al heel goed uit, maar intussen zijn er adventures als EYE OF THE BEHOLDER en vooral MIGHT & MAGIC 3 uitgebracht en kon Sir-Tech niet achterblijven. Aan de foto's kun je zien dat men de konkurrentie op dit gebied met succes is aangegaan.







Of dit eveneens voor de muziek geldt kunnen we nog niet beoordelen, want die was op de demo niet voorhanden.

Wat spelmogelijkheden betreft, ziet de informatie er zeer veelbelovend uit: je loopt niet meer alleen in dungeons rond, maar er is ook een buitengebeuren met bomen, gras en lucht. En er kunnen steden bezocht worden.
Een interessant aspekt is dat het spel op 4 verschillende manieren begonnen kan worden en dat je tegen computergestuurde parties kunt spelen, die op dezelfde zoektocht zijn als jij en alles in de gaten houden wat jij doet!
Voor de Wizardry serie is het "auto-mapping" (het bijhouden van een kaart van alle plaatsen waar je geweest bent) nieuw en ik ben blij, dat men deze handige mogelijkheid heeft ingebouwd.

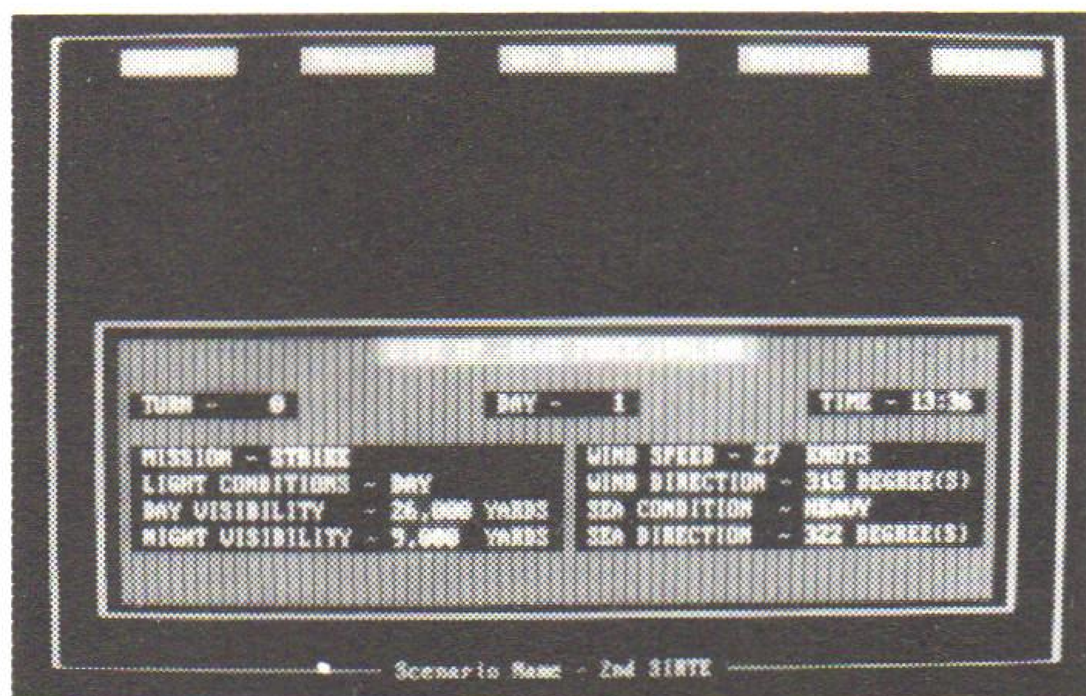
Zodra we het reviewpakket binnenhebben, zal ik me intensief met CRUSADERS OF THE DARK SAVANT gaan bezighouden en jullie in een komende Software Gids laten weten of dit pakket werkelijk biedt wat men hier belooft. Gezien de te verwachten prijsstelling (US$ 69,95, dus reken voor hier maar dik over de FL. 100,=) verwacht ik wel iets bijzonders.

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT wordt ook uitgebracht voor de Amiga met minimaal 1 Meg. (wanneer is nog niet bekend) en voor de Apple Macintosh Plus (minimaal 2 Meg. kleur en min. 1 Meg. zwart/wit.

Jocelyn.

ACTION STATIONS

Internecine.
PC & Compatibles.
Hercules: JA.
CGA/EGA/VGA: JA (4 kleuren).
Diskettes: 5.25" + 3.5".
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 139,=



Action Stations is een 'naval war simulator' waarin de speler goed op de hoogte moet zijn van 'naval tactics' en een bijzonder goed verbeeldingsvermogen moet hebben. Met een VGA monitor zijn er maar vier kleuren uit het spel te toveren en de taktische kaarten en weergave van de schepen zijn in een dusdanige resolutie dat een 3 jarig kind met Wasco mijn beeldscherm beter had kunnen vullen. Het draait probleemloos op alle beeldschermaansturingsstandaards, maar dat levert dus eigenlijk niets interessants op. In het spel, of zeg maar gerust tijdens de studie - want een spel als dit kan dagen durenwordt een enorme kennis van de materie en een extreme (in het geval van dit spel bovennatuurlijke) liefde voor dit soort simulaties gevergd. Trouwe lezers kennen mij als een liefhebber van het realistische taktisch/strategische genre. Maar deze simulatie is mij te gortig.

Vlooteenheden worden weergegeven als niet van elkaar te onderscheiden pijlen, met niet van elkaar te onderscheiden koersindikaties en niet van elkaar te onderscheiden radar ranges. De grafische weergave van onze bezigheden met het spel helpen ons dus niet verder. Zou het menu (volledig ASCII) nu helpen in het verduidelijken van waar we nu eigenlijk mee bezig zijn, zou er nog iets van een spel op te zetten zijn geweest. Want ik hoop toch een spel te kunnen beoordelen op haar merites, (welke dat ook mogen zijn), waaronder spelinhoud en speelbaarheid belangrijke zijn. Hiertoe heb ik me voor een heel groot deel door de handleiding heen geworsteld, teruggekoppeld naar het scherm met lijsten met scheepsnamen, koersen, ranges, visibility en alle mogelijke variabelen en getracht een resultaat te boeken. Maar niks hoor. Nog geen bemoedigend schot voor de boeg. In drie dagen geen vijand in zicht en op de overzichtsgrafieken kan ik eigen schepen met de grootste moeite van de (mogelijke) vijand onderscheiden. Zo gedetailleerd en zo goed (als militair naslagwerk) de handleiding is, zo ontmoedigend is het programma.

Het spel draait op basis van beurten, waarbij de computer steeds opnieuw alle ontwikkelingen doorrekent. Dat dit een boel cijferwerk is en dat er dus meer achter het programma steekt dan dat zo opvalt is mij duidelijk. Maar het heeft mij niet kunnen boeien omdat ik er geen resultaat mee heb kunnen boeken.
Niet doen dus, kan op geen stukken na tippen aan Harpoon van 360 Pacific. En Harpoon heeft nog geluid ook!

Douwe.

BEELD:	4
GELUID:	2
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

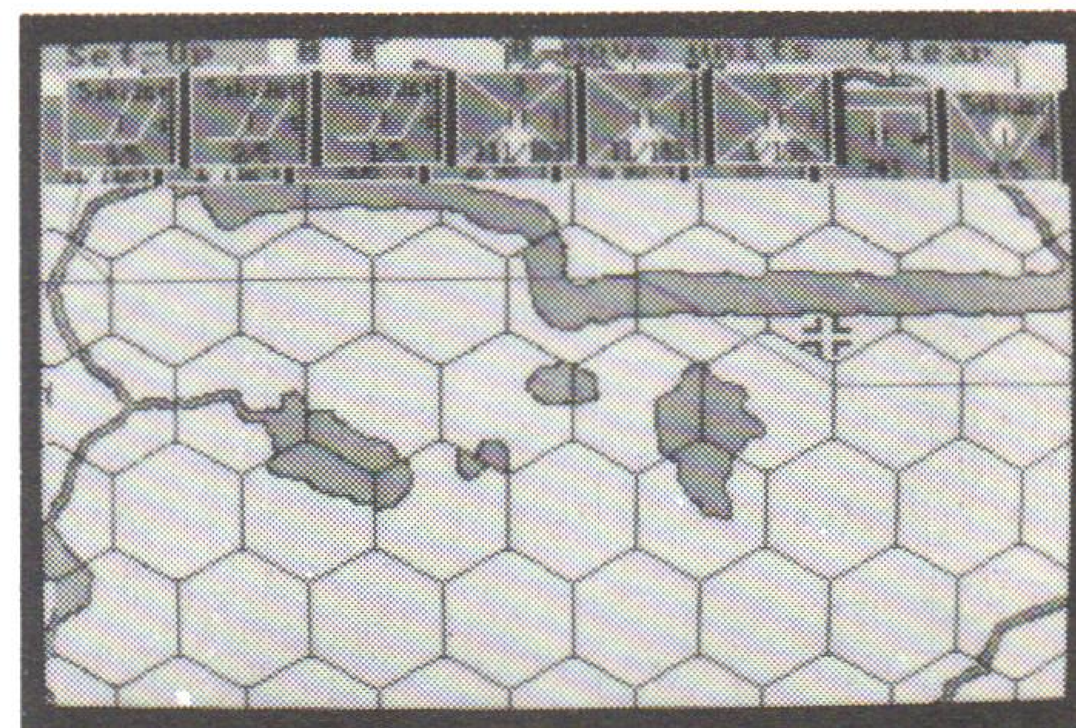
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

WHITE DEATH
The battle for Velikiye Luki

Internecine.
PC & Compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA/VGA: JA (16 kleuren).
Muis: JA.
Diskettes: 3.5"+5.25".
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 119,=

De slag om Velikiye Luki is een veldslag, waarvan gesteld kan worden dat pas bij analyse van de totale veldtocht in Rusland (operatie Barbarossa) het belang van deze slag duidelijk is geworden. Deze slag leidde het isolement in van het Duitse belegeringsleger, dat het had gemunt op Stalingrad en daarmee het begin van het einde van het Duitse avontuur in Rusland. We schrijven 1942. Drie verzwakte divisies van het Duitse invasieleger worden aangevallen door een in alle stilte verzameld Russisch legerkorps, om de aanvoerlijnen van het Duitse front af te snijden. Dit is het begin van "White Death, The battle for Velikiye Luki". De kaarten zijn geschud, de troepen zijn gestationeerd, alleen de speler kan de geschiedenis veranderen. Dat is het aantrekkelijke aan war-games zoals dit op de computer. Want dit is een war-game bij uitstek. Iemand die zich het liefst uitleeft in zoevende ruimteshuttles of knallende tanks, zal hier weinig in terugvinden.





In dit spel schuiven we -ondergeschikt aan de regels van het spel- symbolen van eenheden over hexagrammen. Berekenend of een pantsercompagnie wel binnen een dag zonder ondersteuning van infanterie geacht wordt een taktisch punt te kunnen bezetten, of het voorraden niveau nog hoog genoeg is, of er brandstoffen en munities zijn, of het moreel hoog genoeg is. Voor alles is in het spel een indicator (een onderdeel in het menu waarin we informatie kunnen opvragen) opgenomen, van alles moeten we op de hoogte zijn voordat we per ronde beslissen. Per ronde komen beide kanten één maal aan de beurt, waarin een beperkt aantal punten uitgegeven mogen worden aan verplaatsingen, herstelwerkzaamheden, manoeuvres etc. Nauwkeurig houdt het programma bij wat iedere speler ten opzichte van de ander verdient om uit te geven oftewel wie er in het voordeel is.

Er kan gespeeld worden tussen de twee partijen: twee spelers, één speler beide kanten, de computer tegen de Russen of de computer tegen de Duitsers. Per ronde neemt het programma nogal wat tijd om het verloop en de veranderingen te berekenen. Dit is eigenlijk de grootste flauwte van het programma. Het werkt te traag. Alhoewel het minder variabelen meeberekent als een UMS II en dezelfde schermdefinitie (CGA, EGA karakter) heeft, is het programma minstens zo traag. Gaan we er van uit dat een wargame altijd lang duurt, ook al spelen we niet in real-time, dan nog loopt het allemaal te langzaam.
De menu-aansturing is goed, zowel via toetsenbord als via muis. Weergave is - zoals gezegd- niet bijzonder, maar is voldoende om duidelijk de eenheden en kaarten van het spel te onderscheiden. Hierin ligt de grootste sterkte van het spel dan ook niet. Dat ligt in de geprogrammeerde regels voor oorlogvoering, die een zeer accurate benadering geven van het

echte slagveld, gezien door de ogen van de generaal boven de stafkaart. Voor liefhebbers het proberen waard. Maar verwacht er niet teveel van als u een haastig oorlogje wilt spelen. Dan is in het vorige nummer beschreven Commmand HQ beter (maar minder nauwkeurig) of op het taktische vlak Fireteam 2000. Als u echt de diepte in wilt met deze materie en u wilt wat toeleggen op grafische weergave en snelheid, is het een goed programma.

De handleiding is bondig en goed geschreven, maar de lay-out lijkt op de lay-out van de handleiding van een Koreaanse PC kloon. Een wanorde. Jammer want de commandostruktuur (de manier waarop we het spel manipuleren) van het programma is heel duidelijk en heel efficiënt. Alleen om er achter te komen hoe het zit kost nogal wat tijd.

Douwe.

BEELD:	6
GELUID:	N.V.T.
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	6.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

TEAM SUZUKI

Gremlin.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.1 of hoger.
RAM: 640Kb.
EGA/VGA/MCGA: JA.
Harddisk: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijzen:
PC FL. 99,= Amiga FL. 89,=

PC versie

Dit is hopeloos knoeiwerk! Op het beeldscherm ziet het eruit als een tekenfilm, waaruit meer dan de helft van de 24 beelden per sekonde is verwijderd. Op wat voor machine je dit racemonster ook vertoont, het beeld, de besturing en de muziek blijven schokken. Het is duidelijk dat in het programma is 'geknipt' om dit geschikt te maken voor een PC en men is vergeten het programma naar de processor te laten 'kijken'. Wie uiteindelijk z'n toevlucht neemt tot een 386 machine om nog iets uit dit spel te halen zal - net als wij- in een fraktie van een sekonde over de baan schieten om in het gras te belanden. Tijd om te sturen of iets anders te ondernemen is er niet.
Gauw over naar de Amiga versie...

Amiga versie

Op deze computer lijkt het spel aanmerkelijk meer op een motorracespel. De scrolling is redelijk en het schokken is vrijwel verdwenen. Wel zitten we hier nog met een slechte besturing. Ook de muziek en geluidseffekten zijn beter, maar halen bij lange na niet het gemiddelde wat we op de Amiga gewend zijn. De motoren in dit spel kunnen niet omvallen, slippen of crashen en accelereren of remmen heeft geen invloed op de beelden. Voeg daarbij nog het slechte bochtenwerk en het zal duidelijk zijn dat dit programma absoluut geen simulator is (of het zou een simulator van een computerspel moeten zijn).
Een spelletje dan? Ja!, maar wel een slecht spel. 2 Jaar geleden zou je dit nog wel kunnen uitbrengen, maar nu valt dit spel in de low budget nog uit de toon. Ook op de Amiga is het allemaal nog iets te klungelig om dit programmeerwerk serieus te nemen.

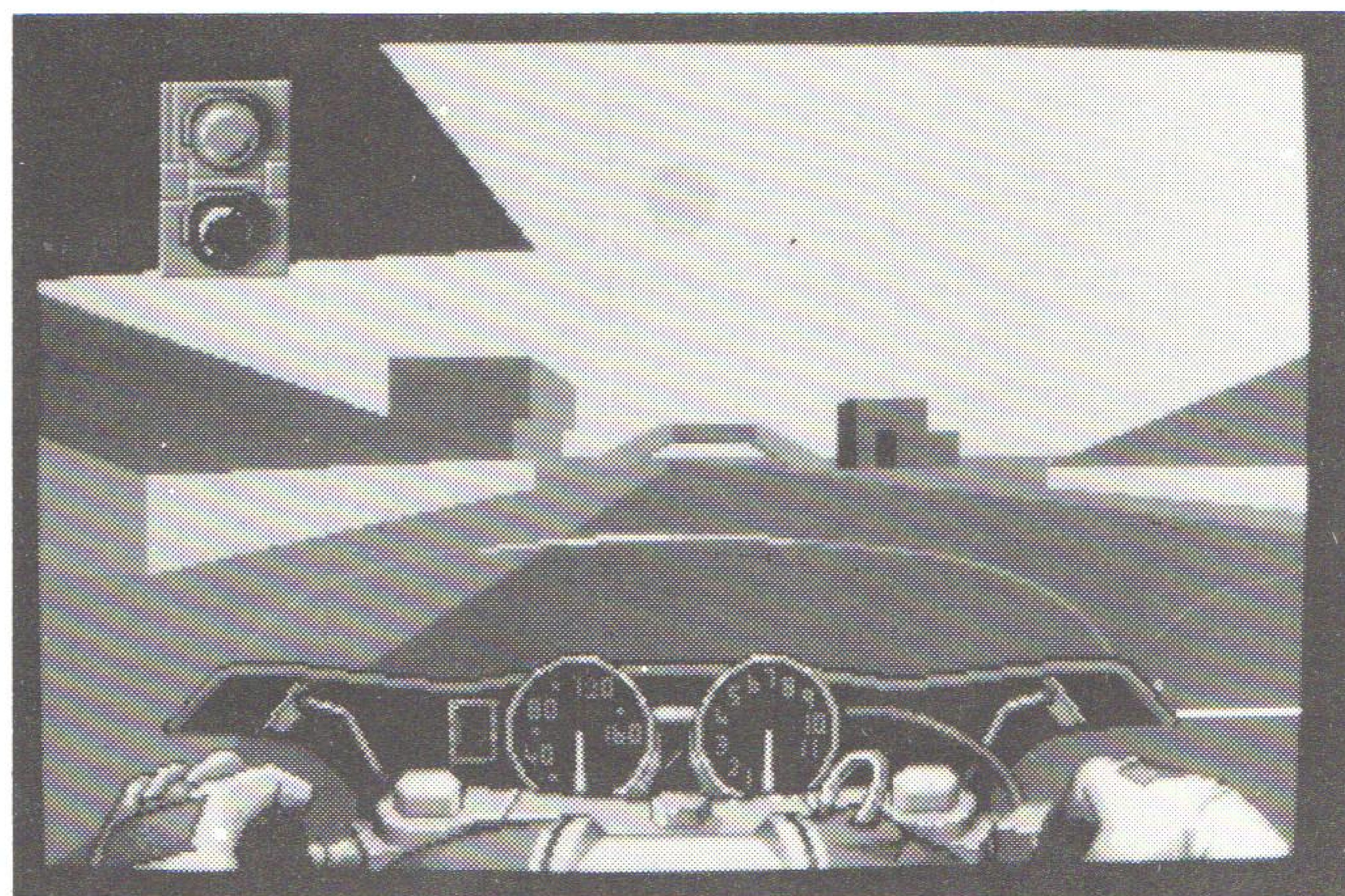
Al met al is het jammer dat ik nog geen behoorlijk motorracespel heb kunnen recenseren. In nr. 8 moest ik GP-500 van Microids ook al naar de uitverkooprekken verwijzen. Het wordt tijd dat de softwarehuizen die ervaring hebben opgedaan met autoracespellen eens op een motor stappen. Wie iets goeds weet te brouwen kan dan altijd nog aankloppen bij Honda, Kawasaki of een ander merk. Suzuki zal zich niet zo snel meer laten strikken voor een softwarepakket met z'n naam erop.

Alfred.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	3
GELUID:	6	2
SPELKWALITEIT:	5	2
SIMULATIE:	1	1
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	3	2

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





FLIGHT OF THE INTRUDER

Spectrum HoloByte.
Amiga 512Kb.
1 Mb. aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 119,=

In Software Gids nr. 4 had de recensie van deze flightsimulator de kop "Intruder goes bananas" omdat ik op de PC met dit pakket niet veel kon beginnen. Enkele maanden geleden wilde Douwe een tweede poging wagen, maar het pakket dat we toen ter beschikking kregen bevatte alleen de CGA-versie en met 4 kleuren is dit programma niet om aan te zien en bijna niet te bedienen. Voor de derde -en laatste- keer probeer ik het nu met de Amiga versie.....

In het pakket zit een addendum, waaruit blijkt dat geluid alleen mogelijk is op een 1 Mb. machine. Dit geldt tevens voor de Atari-ST versie. Er kan met 2 spelers gevlogen worden, doch alleen met een nulmodem (verbindingskabel). Een voorziening om via een modem kontakt te maken met de buitenwereld is niet opgenomen in dit pakket. Of deze software in Nederland uitkomt voor de Atari moeten we afwachten.
Daar ik toch in de doos aan het rommelen ben, begin ik maar met de rest van de inhoud. De handleiding is uitgebreid (bevat informatie en toetsenbordlay-outs voor alle systemen) en 215 pagina's dik. Verder vinden we een full- color landkaart van het gebied, waarin de missies zich afspelen en een pocketboek met de roman "Flight of the Intruder" van Stephen Coonts voor de huisgenoten die niet meevliegen. Op de doos staat, net als een jaar geleden bij de PC versie, dat het om een 'limited edition' gaat, zodat het mogelijk is dat er pakketten verschijnen waarin dit boek niet langer aanwezig is.

Het eerste echte menu heeft 4 keuzes: Scramble, Intruder, Phantom en CAG. Scramble is een trainingsvlucht om het toestel te leren kennen. Intruder en Phantom kennen beiden dezelfde 11 missies. In het eerste geval vlieg je ze met een A-6 Intruder en in het tweede met een F-4 Phantom. CAG is een verhaal apart. Hier vind je 18 missies die je kunt kiezen als Commander over een Air Group. Na een keuze gemaakt te hebben moet je je door vele schermen en menu's heen worstelen om uiteindelijk op jacht te kunnen gaan. Het beschrijven van al deze menu's zou vele pagina's vergen (o.a. door de mogelijkheid om missies te 'editten') en ik laat dit aan de speler zelf over. De handleiding bevat voldoende informatie.
Een kleine waarschuwing is wel op z'n plaats, want dit is een pittig pakket. Om een missie goed te kunnen uitvoeren zul je vele uren moeten werken met de menu's, de landkaarten en vooral met de handleiding. Dit is allemaal erg boeiend, maar niet weggelegd voor de vliegers met hang naar arcade, die even vlot willen opstijgen om een Mig neer te halen.

Eenmaal in de lucht zitten we in een overvolle cockpit, waaraan we handenvol werk hebben. Nog steeds hebben we de handleiding regelmatig nodig en kunnen we ook nog gebruik maken van pull- down menu's aan de bovenzijde van het scherm. De beelden van het toestel zelf (verschillende views) zijn goed, evenals die van nabijgelegen doelen. Langsscherende Mig's worden fantastisch goed weergegeven. Ontploffingen zijn zelfs mooi en klinken goed. Alles wat verder weg ligt is daarentegen nauwelijks herkenbaar en ook de ondergrond is zwak weergegeven.
Persoonlijk kan ik deze keuze wel waarderen, maar we zijn tegenwoordig fraaiere plaatjes gewend. De extreem goede weergave in close-combat is noodzakelijk bij enkele van de missies als alleen visueel kontakt mogelijk is en op deze manier de vijand herkend moet worden.

De beelden zijn verder goed en scrollen erg mooi en snel. Er zijn 5 detailleringsgraden, maar vrijwel altijd kan met maximale details gespeeld worden. De besturing van het toestel is goed en erg direkt. Iets minder is de bediening van het toetsenbord, daar het programma hier soms wat traag reageert; echter nooit echt storend. Deze simulator heeft als enige nadeel het slechte geluid. Tegenover de goedklinkende explosies staan de zwakke weergave van het motorgeluid en het hoogst irritante "zwababediebo" uit de intercom, die klinkt als een 27-mc bak met scramble. De geluidsmogelijkheden van de Amiga worden niet benut en het PC bieper geluid wordt over 1 kanaal weergegeven.

Al met al valt er voor de arcade fanaten weinig te beleven. Geen bloedstollende geluiden en geen turbo. Het programma heeft veel goede spelelementen, doch alles is gekoppeld aan een lastige en serieuze simulator met zeer veel mogelijkheden en vele extra opties waarbij regelmatig de handleiding geraadpleegd dient te worden. Wie daartegen geen bezwaar heeft kan met deze flightsimulator makkelijk een paar honderd uren vliegen zonder zich te vervelen. Je verrichtingen tijdens de missies kun je met een camera vastleggen om achteraf te bekijken en als je een echte profi bent kun je met de editor missies wijzigen of ontwerpen. Met twee Amiga's gekoppeld kun je nog meer beleven en het moet mogelijk zijn om de piloot van het andere toestel te zien zitten in de cockpit.
Een topper qua simulator!

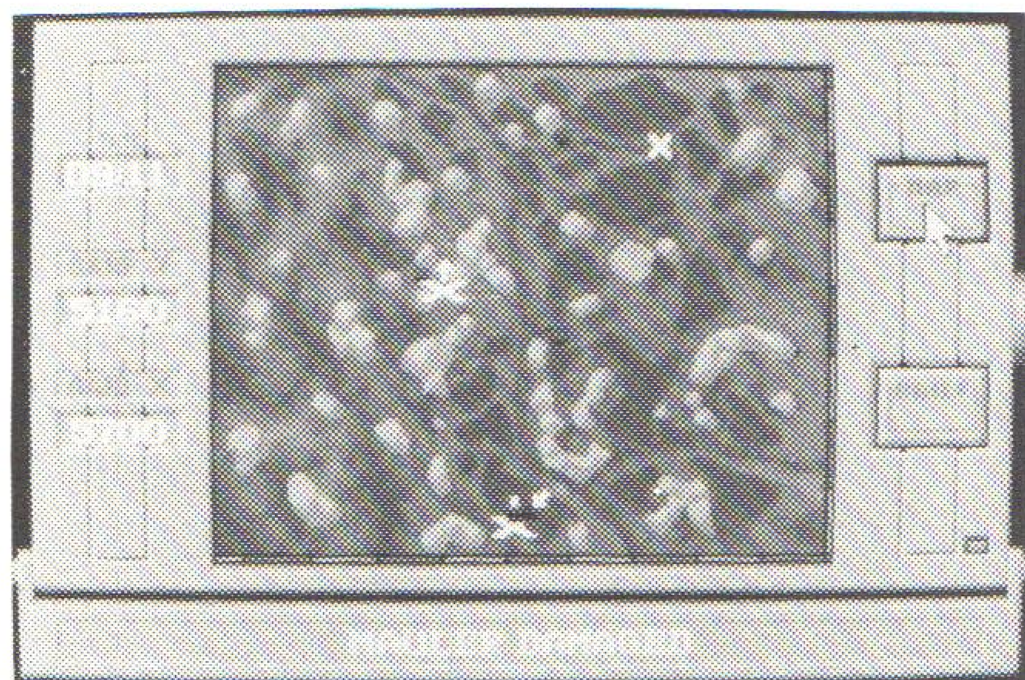
Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	8
SIMULATIE:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

BATTLE COMMAND

Ocean.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"+5.25"DD.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 119,=



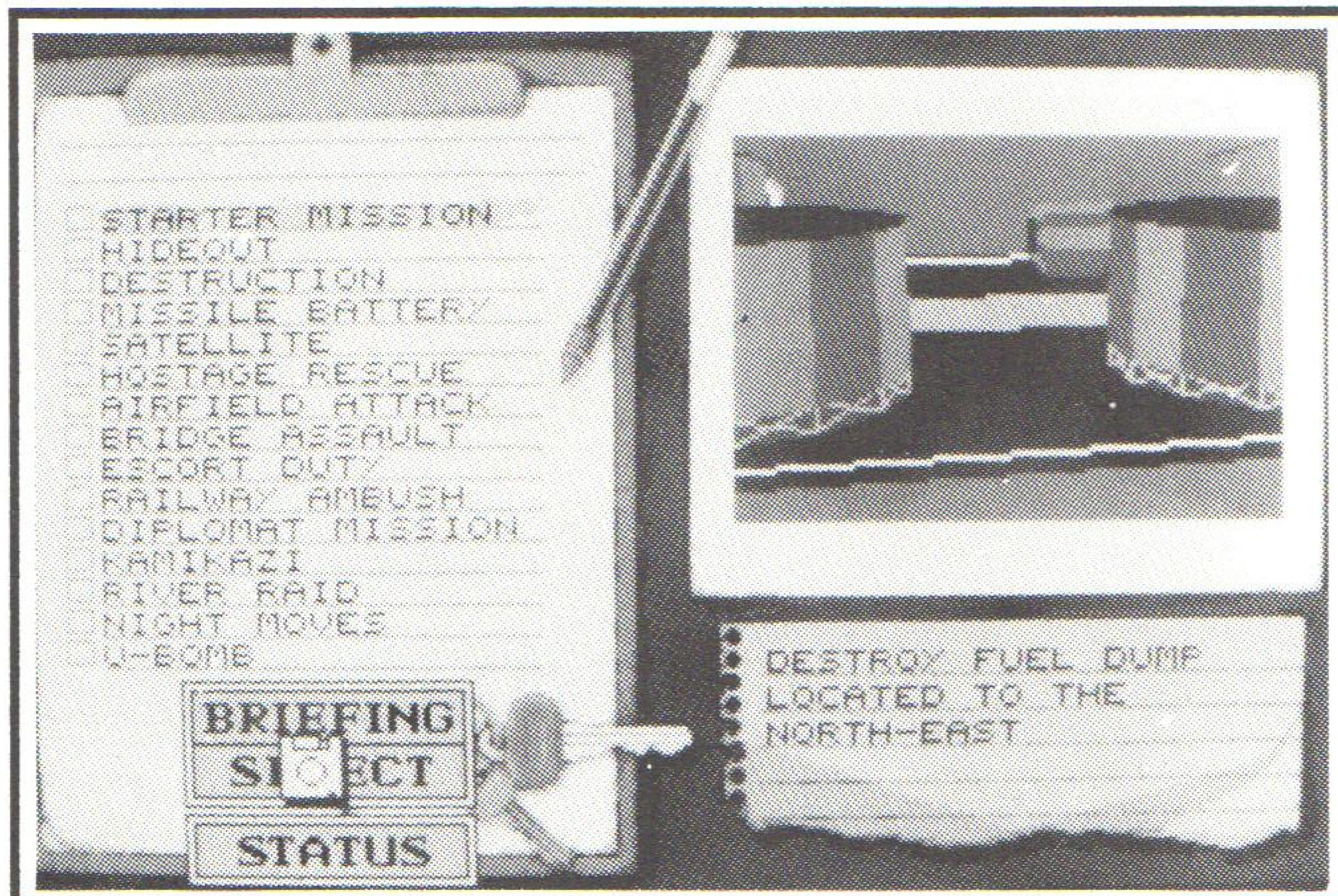
TANK BOORT ZICH IN DROGE SLOOT

"Een commandotank van de 11e Genie-compagnie uit Ermelo is gisterenmiddag tijdens de legeroefening Tiger-Python in het Drentse Dieverbrug gestrand en bijna in de boerenkool beland....."
.....Het 13 ton wegende gevaarte werd bestuurd door een 20-jarige dienstplichtige, die nog maar net in het bezit was van een rijbewijs....."

Tot zover een bericht in de krant, dat verscheen precies op de dag dat ik BATTLE COMMAND in de drive stopte om deze recensie te schrijven. En wat kon ik met die arme bestuurder meevoelen!
Een tank is namelijk een log onding, dat je nauwelijks kunt besturen. Je kunt het in beweging zetten, het naar links en rechts laten bewegen of naar boven, c.q. naar beneden en daar is dan alles mee gezegd. In deze tanksimulator komen de beperkte mogelijkheden van het rijden met een tank zeer goed uit de verf, terwijl je bovendien nog met wat extra probleempjes te maken krijgt.

Na het opstarten van BATTLE COMMAND kun je kiezen uit een frans-, duits- en engelstalige versie, waarna een objekt geïdentificeerd moet worden met behulp van de handleiding. Het startscherm laat een keuze zien uit 15 verschillende missies, waarvan de "Starters Mission" de eenvoudigste is. Na de briefing, waarin verteld wordt dat je een brandstofdepot moet vernietigen, dat in het Noord-Westen ligt, krijg je een tank toegewezen met een maximaal laadvermogen. Uit het munitiedepot mag je een kanon en enkele doelzoekende raketten meenemen, waarbij beperkingen aan het te vervoeren gewicht gesteld worden.

Vervolgens krijg je een animatie te zien,



waarin de tank uit een vliegtuig gedropt wordt en dan kan het rijplezier beginnen. Veel kans om vertrouwd te raken met de bediening van het monster is je niet gegund, want je tegenstanders hebben het vliegtuig al van verre zien aankomen. Je wordt dan ook onmiddellijk van alle kanten door vijandelijke tanks onder vuur genomen, waarvan de bestuurders duidelijk een betere opleiding hebben gehad dan jij.
In deze fase zit je in de tank tegen de diverse bedieningspanelen aan te kijken, welke met de muis geaktiveerd kunnen worden. Door middel van een pijl zet je het kanon en de raketten op scherp en kun je een noodsignaal uitzenden via de boordradio, waar overigens geen hond op reageert. Als je de pijl van het scherm laat verdwijnen, kun je je munitie afvuren. Op een radarscherm kun je aflezen in welke richting je je begeeft en wat er in je direkte omgeving te beleven is.
De funktietoetsen van het keyboard spelen ook een belangrijke rol: je kunt hiermee op twee manieren de tank besturen, terwijl je die in bovenaanzicht door het landschap ziet denderen. Verder kun je een overzichtskaart aanroepen, waarop jouw positie en die van het doelwit wordt aangegeven en tevens kun je gegevens verkrijgen over de staat waarin je tank en je wapenarsenaal verkeren. Met de cursortoetsen geef je de richting aan, waarin de tank zich moet begeven.

VERBETERING

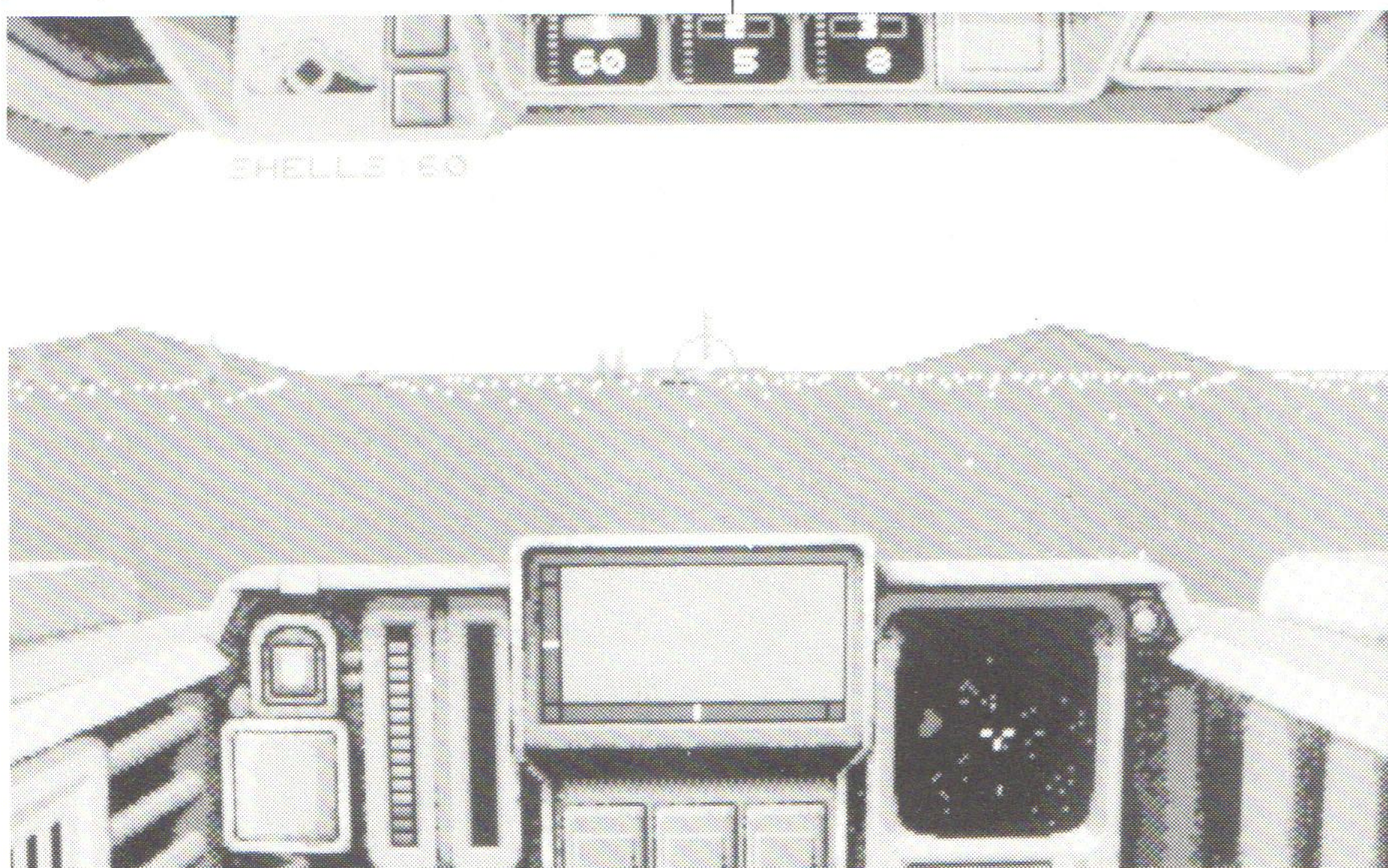
Ik heb al eens eerder een tanksimulator beschreven en ik weet nog dat ik de graphics afschuwelijk vond. In de tussentijd zijn hier al vele simulatoren op het scherm geweest, zodat we nu weten dat bij dit soort spellen tijdens het vliegen, rijden etc. een bepaalde vorm van animatie gebruikelijk is met veel hoeken, lijnen, weinig kleur en een beperkte detaillering. De "mooie" graphics (bij deze simulator maximaal VGA 256 kleuren) zijn vooral te zien bij de voorbereidingen voor de missies en in de tank zelf.
Toch zijn de makers van BATTLE COMMAND er in geslaagd zelfs tijdens het rijden en de gevechten met de vijand nog een zekere mate van visuele aantrekkelijkheid aan dit spel mee te geven. Je eigen tank en die van je vijanden zijn heel goed als zodanig te herkennen, terwijl in het landschap de wegen, bergen en vlak land duidelijk te onderscheiden zijn. Sloten en boerenkoolvelden ben ik niet tegengekomen; wel heb ik mijn tankje klemgereden tegen een berg met alle gevolgen van dien.

KONKLUSIE

Wie er niet tegenop ziet om flink te oefenen teneinde het rijden en vechten met een tank te leren beheersen, kan dit BATTLE COMMAND rustig aan de kollektie tanksimulators toevoegen. En ik durf te wedden dat zelfs de veteranen op dit gebied aan deze produktie van Ocean nog een flinke kluif zullen hebben, zeker met de moeilijke missies.
Muziekfreaks kunnen BATTLE COMMAND beter laten liggen; er worden alleen geluidseffekten ten gehore gebracht.

Jocelyn

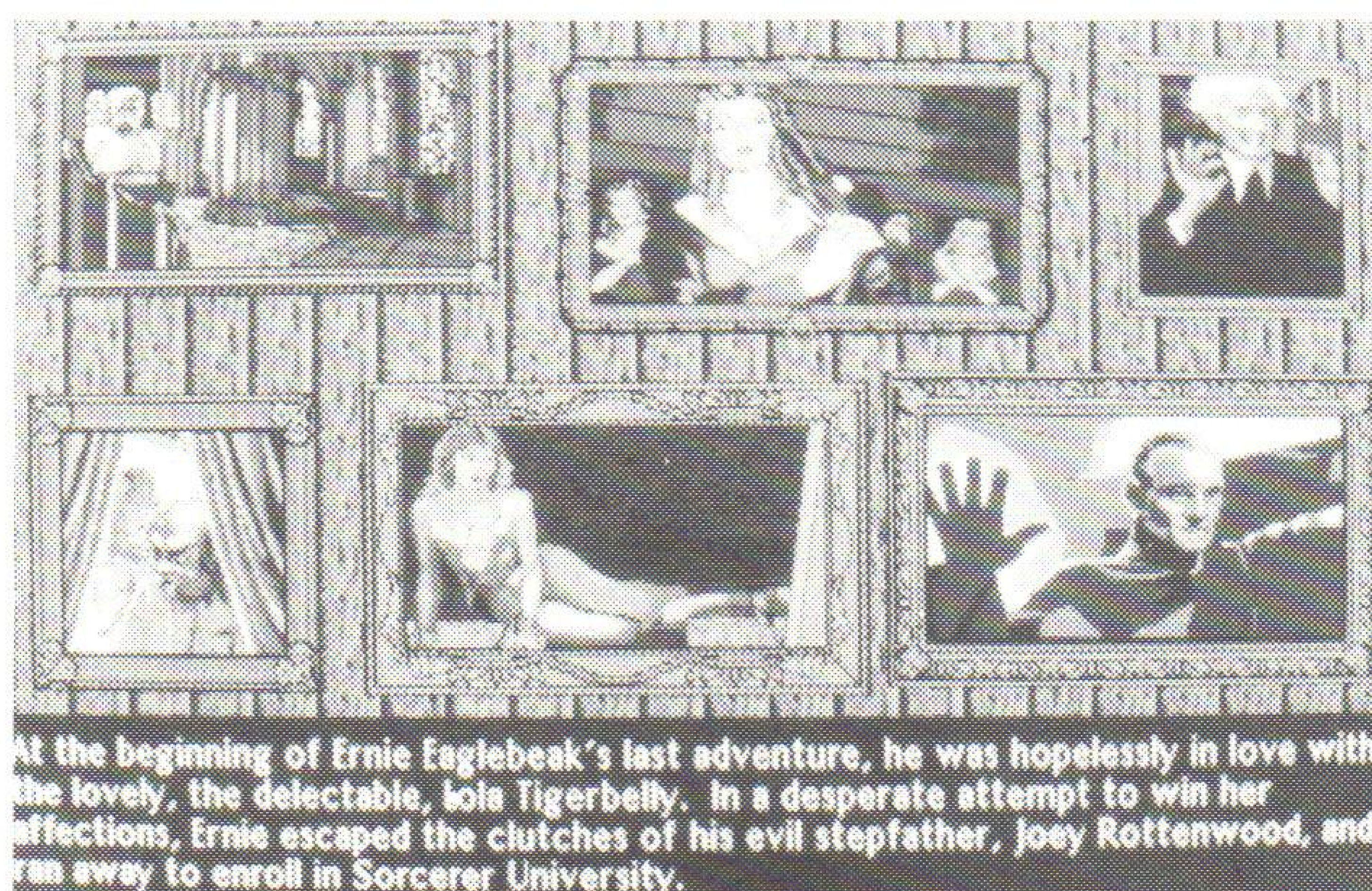
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8



SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE

Legend.
PC & compatibles.
RAM: 512k.
CGA: JA.(zw/w hi-res)
EGA: JA.(16kl.hi-res)
VGA: JA.(16kl.hi-res)
MCGA: JA.(zw/w hi-res)
Tandy:JA.(zw/w hi-res)
Harddisk: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland MT-32: JA,
(met MPU comp.interface)
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=





De koptitel geeft het al overduidelijk aan: dit is het vervolg op het bijzonder succesvolle "tekst"adventure van Steve Meretzky: SORCERERS GET ALL THE GIRLS, dat door Martijn van Gessel beschreven werd in Software Gids nr.8. En gezien het feit, dat er tijdens THE SORCERER'S APPLIANCE verwezen wordt naar "Spellcasting 301", kunnen we er verzekerd van zijn, dat we de universitaire opleiding van Ernie Eaglebeak kunnen blijven volgen totdat hij afgestudeerd is.

TERUGBLIK

In "Spellcasting 101" redde Ernie Eaglebeak (een nogal sloom uitziend ventje) de Sorcerer Universiteit uit de klauwen van zijn slechte stiefvader Joey Rottenwood, die de school wilde vernietigen als wraakneming voor het feit, dat hij in zijn jonge jaren van de universiteit getrapt werd wegens fraude. Rottenwood wist te ontsnappen en Ernie maakte als gevierd held zijn eerste jaar af.
Tijdens de zomer is de direkteur met pensioen gegaan en werd Otto Tickingclock als zijn opvolger aangesteld, die meteen een verregaand renovatie- en uitbreidingsprojekt startte.

Tot zover de stand van zaken aan het begin van SPELLCASTING 201.

BACK TO SCHOOL

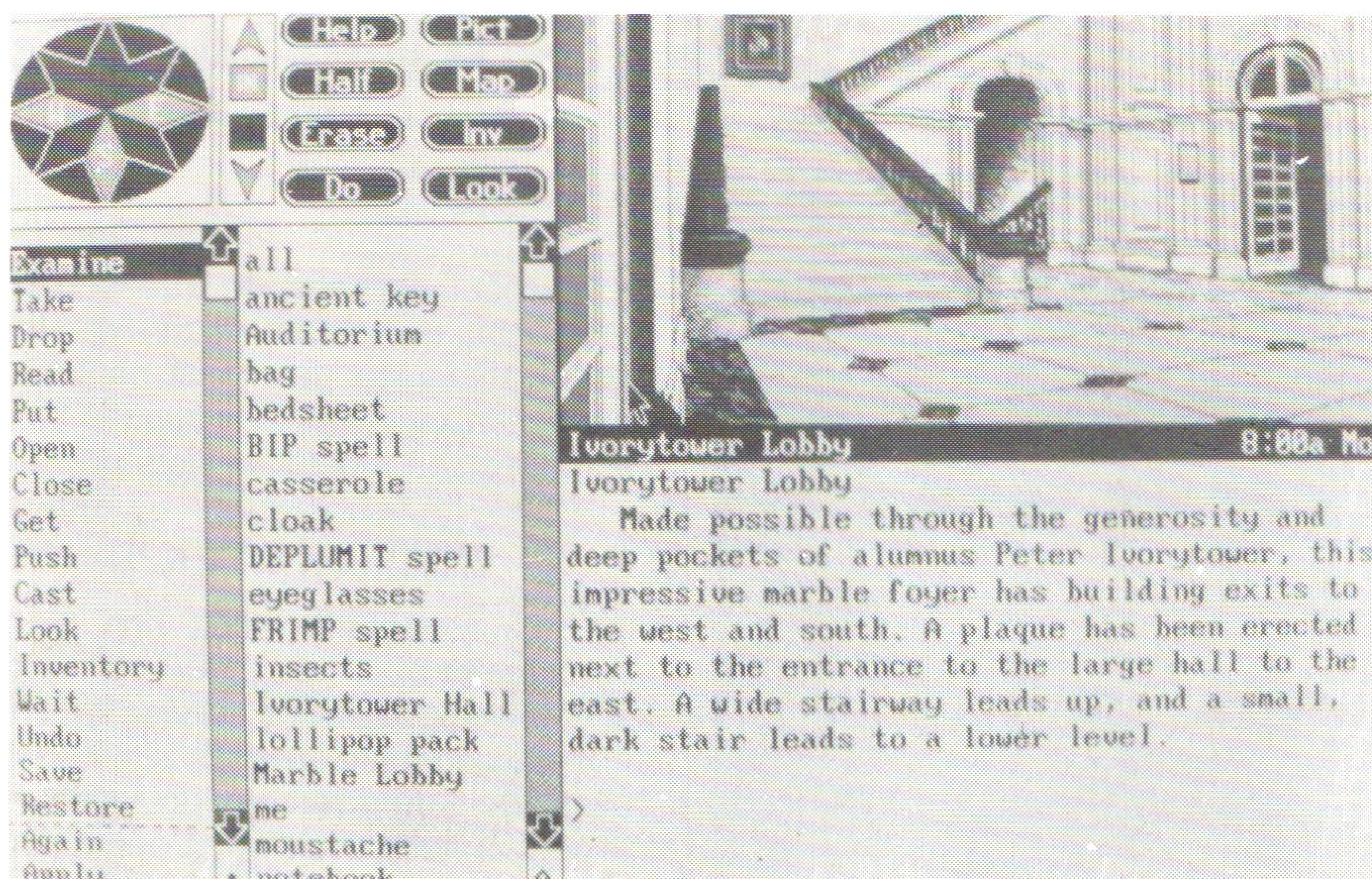
In het introfilmpje krijgen we de bovengenoemde gebeurtenissen nog eens te zien, waarbij de graphics opvallen, die gestoken scherp zijn door de hoge resolutie. Net als het eerste deel is SPELLCASTING 201 onderverdeeld in tijdvakken, waarin je binnen een gestelde tijd opdrachten moet vervullen, terwijl de gebeurtenissen binnen het verhaal gewoon doorgaan.
Het eerste hoofdstuk bestaat uit een soort proef van bekwaamheid, waarbij je in het laboratorium van een magiër de opdracht krijgt een badkuip met water te vullen. Hiervoor krijg je twee uur de tijd. Net als Mickey Mouse in de Tovenaarsleerling doe je dit natuurlijk niet zelf (dat haal je trouwens toch niet), maar gebruik je toverspreuken om een ander het karwei te laten opknappen. Een bezem is niet voorhanden, maar er ligt wel een banaan......
Als je de badkuip vol hebt gekregen en de tovenaar niet kwaad op je is, wanneer hij terugkomt, word je met 100 punten toegelaten tot de Sorcerer University.
Hier treedt Ernie toe tot "Hu Delta Phart" en hij moet een periode van één week ontgroening doorstaan, waarin hij door de oudere studenten de meest onmogelijke opdrachten krijgt, want die kunnen hem bij voorbaat al niet luchten of zien.

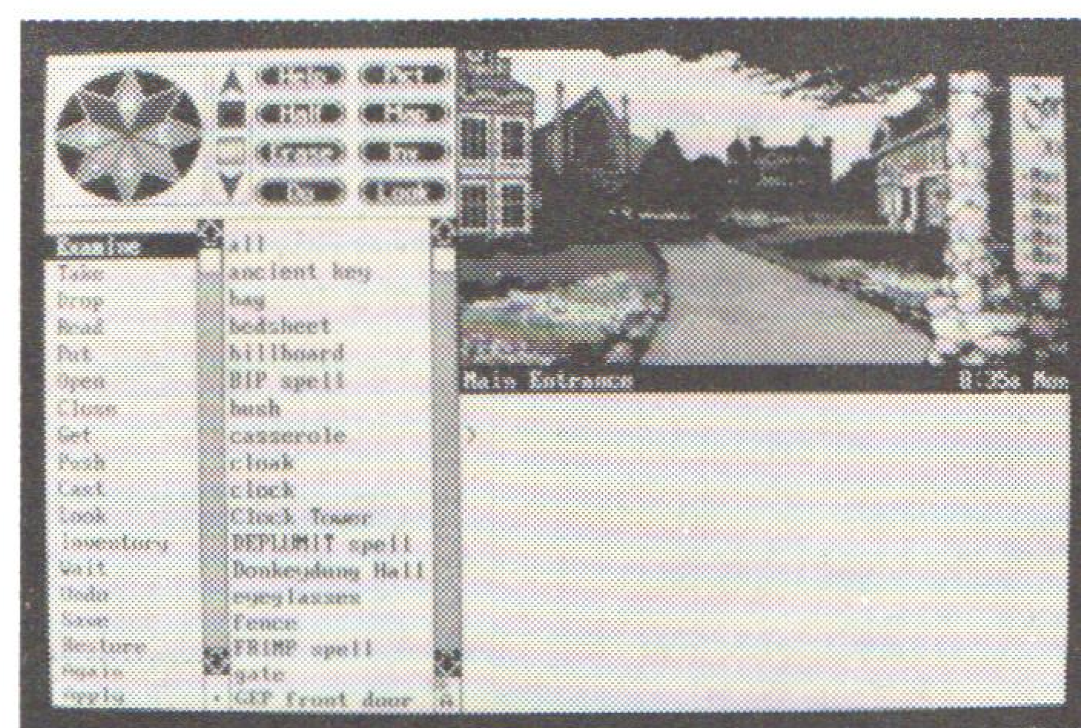
MOEILIJK WEEKJE

Het hele adventure speelt zich dit keer voornamelijk af in (en onder) de universiteit. De week begint op zondag en omdat er op die dag geen colleges zijn, heb je de gelegenheid de diverse gebouwen te verkennen. In het pakket wordt een kaart bijgeleverd van het rioleringssysteem van de uni, maar die is ook zeer goed te gebruiken om uit te vissen hoe je zo snel mogelijk van het ene gebouw naar het andere komt. Van essentieel belang is verder de kaart met je studierooster, want je mag absoluut geen college missen. Tenslotte vinden we in het pakket nog een muziekboek, waarin je kunt leren hoe je de "moodhorn" bespeelt.
Op deze eerste dag ontvang je een briefje van President Tickingclock en als je deze uitnodiging mist, kun je wel opnieuw beginnen. Van hem krijg je het geheim van The Sorcerer's Appliance te horen. Dit is een magisch apparaat, dat zich in een oud laboratorium in één van de kelders van de uni bevindt. Door het toevoegen van diverse onderdelen moet je het apparaat aan de gang zien te krijgen en de werking ervan aan de professor uitleggen.
Aan deze twee taken heb je je handen al vol, maar de S.U. heeft nog meer voor je in petto......

DIT IS GEEN SPELEN MEER, DIT IS WERKEN!

Dit is een drukke dag: om 5 uur in de ochtend word je naar de Inwijdingskamer gesleurd, waar je van Pledgemaster Chris Cowpatty de opdracht krijgt een enorme snor op het standbeeld te plakken, dat zich op de klokketoren van de universiteit bevindt. Als je de dag ervoor je oor goed te luisteren hebt gelegd, weet je dat Chris samen met zijn maatje het beeld heeft ingesmeerd met olie, zodat je er met geen mogelijkheid meer tegenop kunt klimmen.
Tussendoor zijn er 3 colleges die dag, die je zoals gezegd moet bijwonen om je te oefenen in het uitspreken van "spells", het mengen van poeders en drankjes en meer van dat soort technieken die van Ernie een echte magiër moeten maken.
Dan moet je ook nog de kelder zien te vinden, waar je het eerste magische onderdeel op The Sorcerer's Appliance kunt aanbrengen en je hebt slechts tot 21.00 uur de tijd.....
Als je binnen deze limiet de snor niet op het standbeeld hebt aangebracht, is het spel afgelopen en helaas was dat bij mij iedere keer het geval.





PROBEER HET ZELF MAAR

Lezers die bekend zijn met SORCERERS GET ALL THE GIRLS (en dat zullen er heel wat zijn) weten dat deze Legend adventures behoorlijk moeilijk zijn en deze SORCERER'S APPLIANCE vormt daarop geen uitzondering. Daarom is dit spel geen echte aanrader voor beginners.
Ook aan mensen, die waarde hechten aan veel en mooie graphics is dit spel niet besteed, want de plaatjes hebben een ondergeschikte rol. Een kwart van het scherm wordt door de graphics in beslag genomen, terwijl de rest bestaat uit teksten. Opdrachten kunnen ingetikt worden of met de muis uit pull-down menu's gehaald en in het tekstscherm samengesteld worden.
Beschrijvingen van ruimtes en andere belangrijke teksten worden slechts één keer getoond, dus een flink aantekenblok is geen overbodige luxe. Ernie is weliswaar uitgerust met een "notebook", waarin korte samenvattingen worden opgeslagen terwijl het spel vordert, maar het is beter om zelf zaken die je denkt nodig te hebben te noteren of via de "Script" funktie uit te printen.

WAT IS IE DUUR, MAN!

De resterende groep lezers, die wel liefhebber is van het Legend concept, kan verzekerd zijn van een lastig adventure, waar je een behoorlijke tijd mee bezig bent. Een bezwaar kan echter wel de prijs zijn, want voor de hi-res graphics en de muziekjes, die wat meer tijdens het spelen voorkomen dan in S101, moet wel flink betaald worden.
SORCERERS GET ALL THE GIRLS is nog steeds verkrijgbaar voor FL. 99,=, terwijl voor THE SORCERER'S APPLIANCE hier in Nederland (en ook in Duitsland) ineens FL. 40,= meer neergeteld moet worden. In een Amerikaans tijdschrift wordt dezelfde titel voor US$ 34,= (ca. FL. 70,=) aangeboden.
Deze opvallende prijsverschillen doen mij sterk denken aan een paar jaar geleden in onze "MSX-tijd". Toen we pas begonnen met de "MSX Gids" lagen de prijzen voor o.a. Konami cartridges uit Japan op zo'n 80 à 90 gulden, maar in de "bloeiperiode" van de MSX vlogen de prijzen ineens omhoog en kostten vergelijkbare spellen soms wel het dubbele.
Ik hoop niet dat de Europese importeurs weer de fout ingaan door een slaatje te willen slaan uit de populariteit van (voornamelijk) de PC-spellen, want de ontwikkelingen toen hebben geleerd, dat het te ver opschroeven van de prijzen alleen maar het illegaal kopiëren in de hand werkt.
Degenen, die THE SORCERER'S APPLIANCE willen kopen, raad ik aan het spel zelf in Amerika te bestellen met een cheque of creditcard. Houd er wel rekening mee, dat de prijzen daar exklusief verzendkosten zijn (ca. US$ 10,=) en dat je bij ontvangst hier in Nederland nog 18.5% BTW moet bijbetalen. Wie dat niet wil en bereid is de hogere prijs te betalen, koopt in ieder geval geen kat in de zak.

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

AMIGA/ATARI-ST:

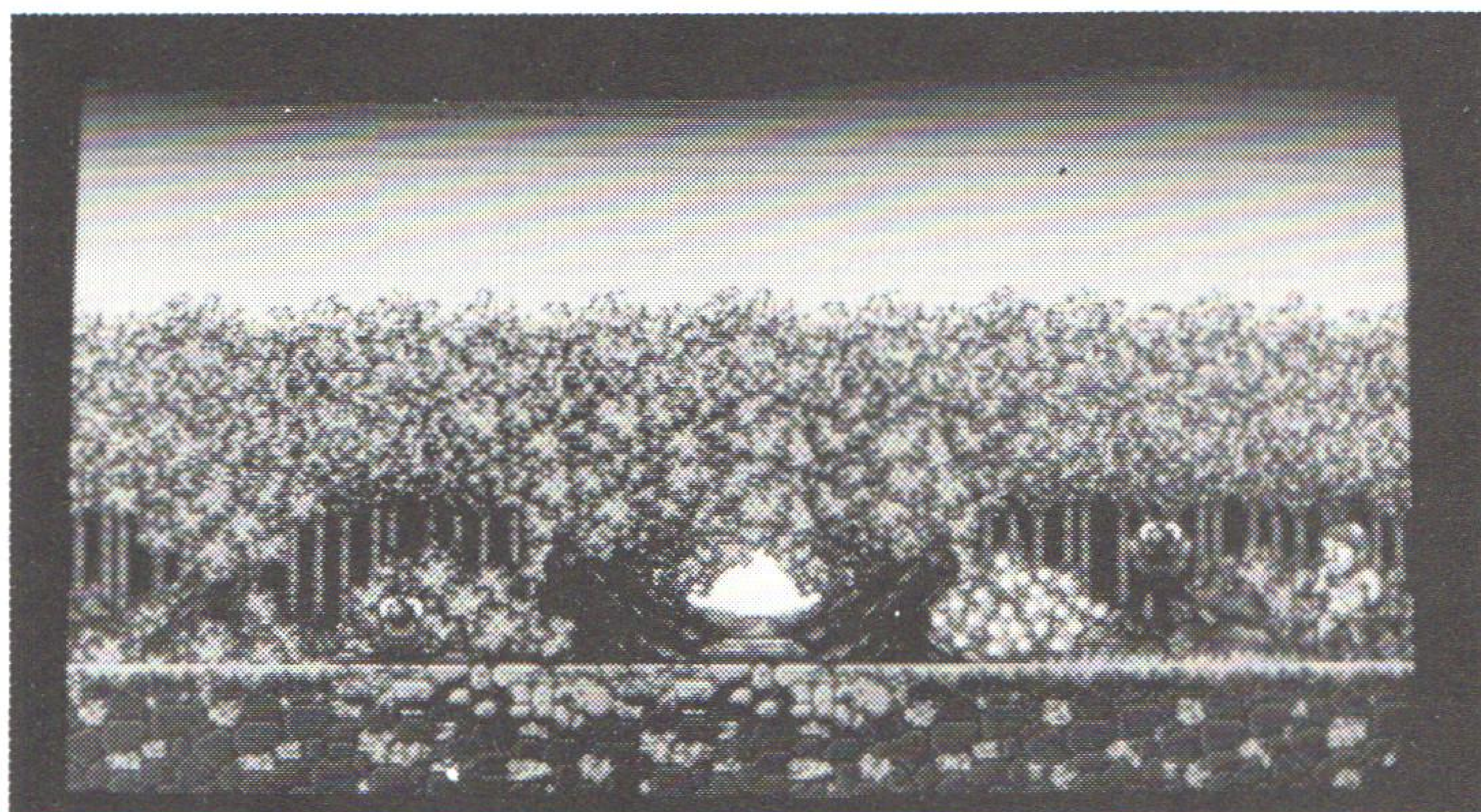
Voor beide computers is SPELLCASTING 201 niet verkrijgbaar.

ELF

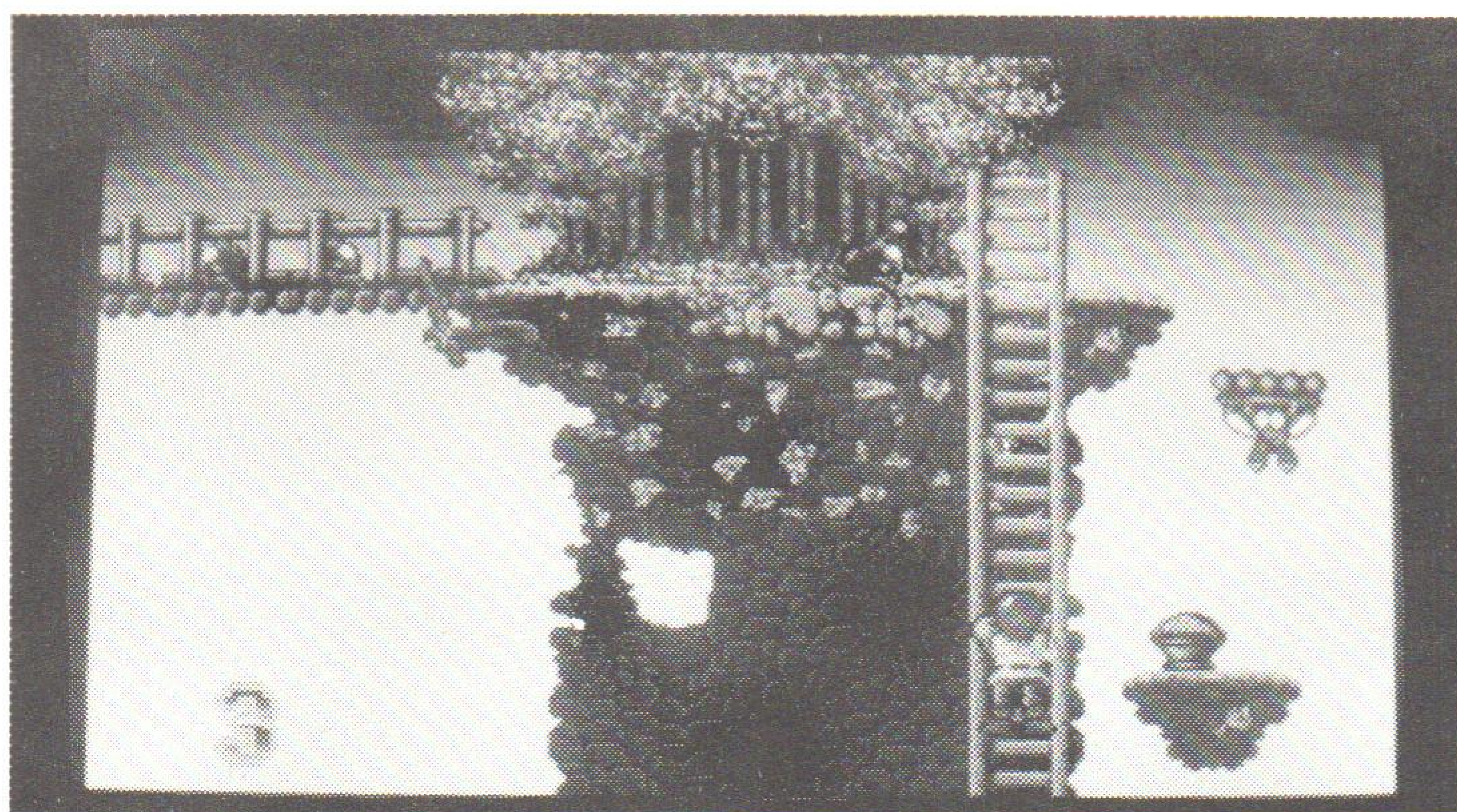
Ocean.
Amiga.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,=

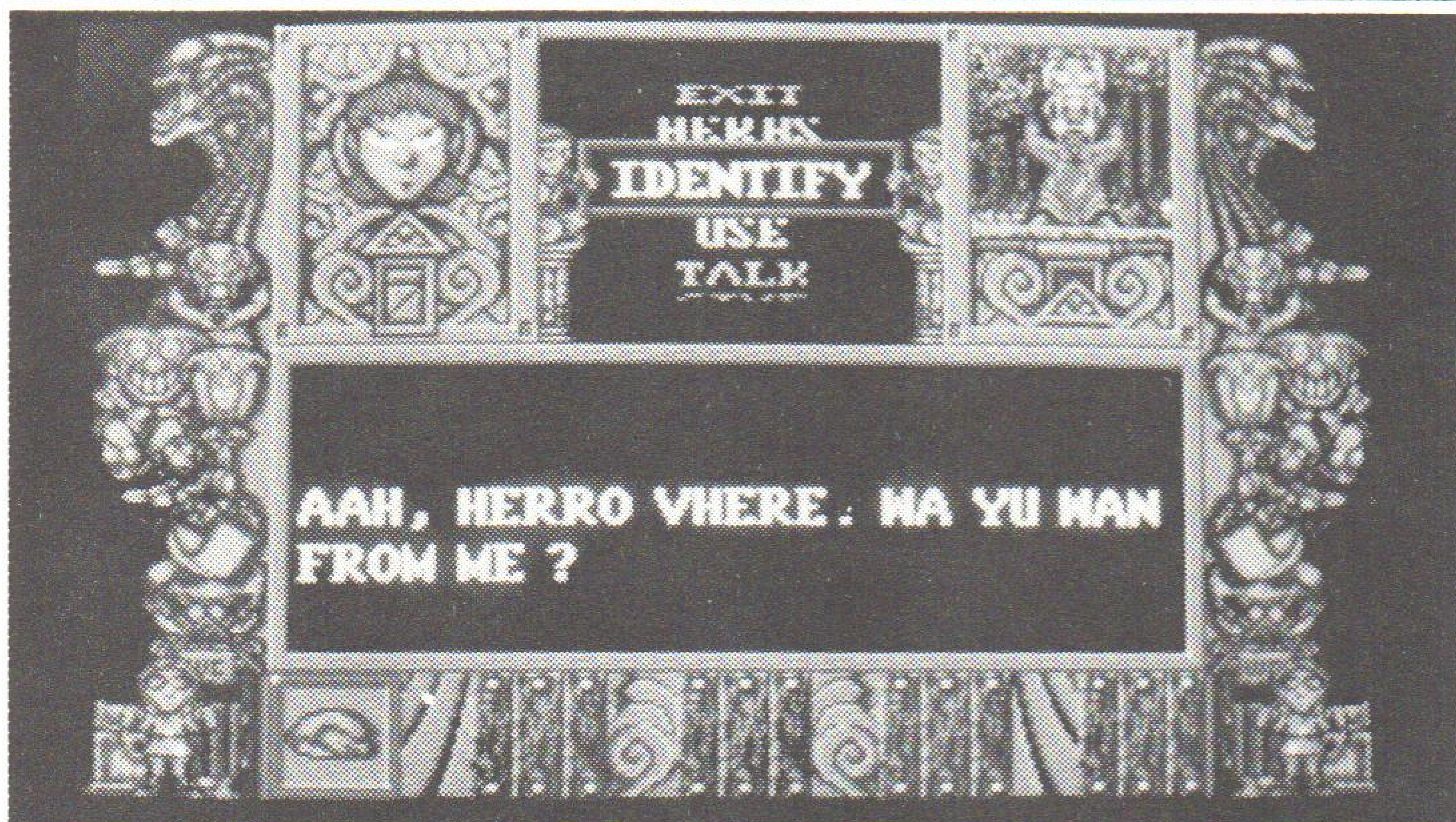
ELF is een platformspel dat sterk lijkt op soortgelijke spellen van Konami voor de MSX-2. Ook bij dit spel is het de makers weer gelukt de animatie en de afbeeldingen net ietsje anders te maken, zodat we zeer fraaie achtergronden hebben die per scherm worden getoond en dus niet scrollen tijdens het bewegen door de velden. De animatie is origineel en leuk. Het spel wordt opgeluisterd door muziek van zeer goede kwaliteit met leuke stereo-effekten en de muziekkeuze is dusdanig dat het geluid ervan niet snel verveelt.

ELF is een spel voor de doorgewinterde arcadespelers, maar heeft ook elementen uit adventures, zodat de beginners beter



eerst op wat eenvoudiger platformspellen kunnen gaan oefenen. Buiten het bekende klim- en klauterwerk en een enorme hoeveelheid schietoefeningen moeten in deze variant kruiden en planten gezocht worden. Met deze spullen moeten drankjes aangemaakt worden voor het opvoeren van de eigen krachten en het mogelijk maken van gebruik van magie. Om een level door te komen moeten ook nog lastige puzzels opgelost worden. Zo hebben we van alles wat (ik denk hierbij meteen aan Might & Magic en Elvira) en daarmee een zeer lastig spel.





De fraaie beelden worden snel opgebouwd en gewisseld en het spel gaat in sneltreinvaart over je scherm. Het is overal vergeven van de monsters in alle maten en gewichten en je hebt nauwelijks tijd om te zien wat er allemaal gebeurt. Gelukkig zijn er de overbekende shoppies waar je rustig met je kruiden kunt husselen, items kunt kopen of verkopen en in sommige van deze hutjes kom je figuren tegen om een babbeltje mee te maken of om tips te verzamelen die je o.a. nodig hebt voor het oplossen van de puzzels. En alsof je het nog niet druk genoeg hebt zijn er diverse verborgen (bonus)velden in dit spel. Inmiddels is er al een zestal gevonden (nee, niet door mij dus niet bellen) maar zoals gebruikelijk bij dit soort spellen is het best mogelijk dat er nog meer geheime kamertjes of doorgangen zijn.
Dit spel kan uiteraard niet in één ruk uitgespeeld worden, zodat er een SAVE-optie is en een hi-score tabel met 10 ingangen. Onderaan het scherm staan alle noodzakelijke gegevens over het spelverloop en 'jouw' konditie, maar dit is op de foto's niet zichtbaar, omdat deze onderste regels verdwijnen als het spel op pauze wordt gezet.

KONKLUSIE

De beelden en de spelkwaliteit staan op een zeer hoog peil en de muziek is op sommige momenten zelfs indrukwekkend. Zoals al gezegd is dit niets voor de beginners. Recentelijk heb ik GODS gerecenseerd en gespeeld. Dit spel is nog uitgebreider, lastiger en mooier dan GODS, dus je zult er een flinke kluif aan hebben. Voor de (ex)MSX-ers is dit weer eens zo'n spel dat zeer sterk lijkt op de Japanse software in dit genre en wie op de MSX al enkele soortgelijke spellen heeft afgerond zal hier veel lol aan beleven.

ATARI-ST

ELF zal ook voor de Atari uitgebracht worden voor vrijwel dezelfde prijs. De beeld- en de muziekkwaliteit van de Amiga is op de Atari niet te benaderen.

Alfred.

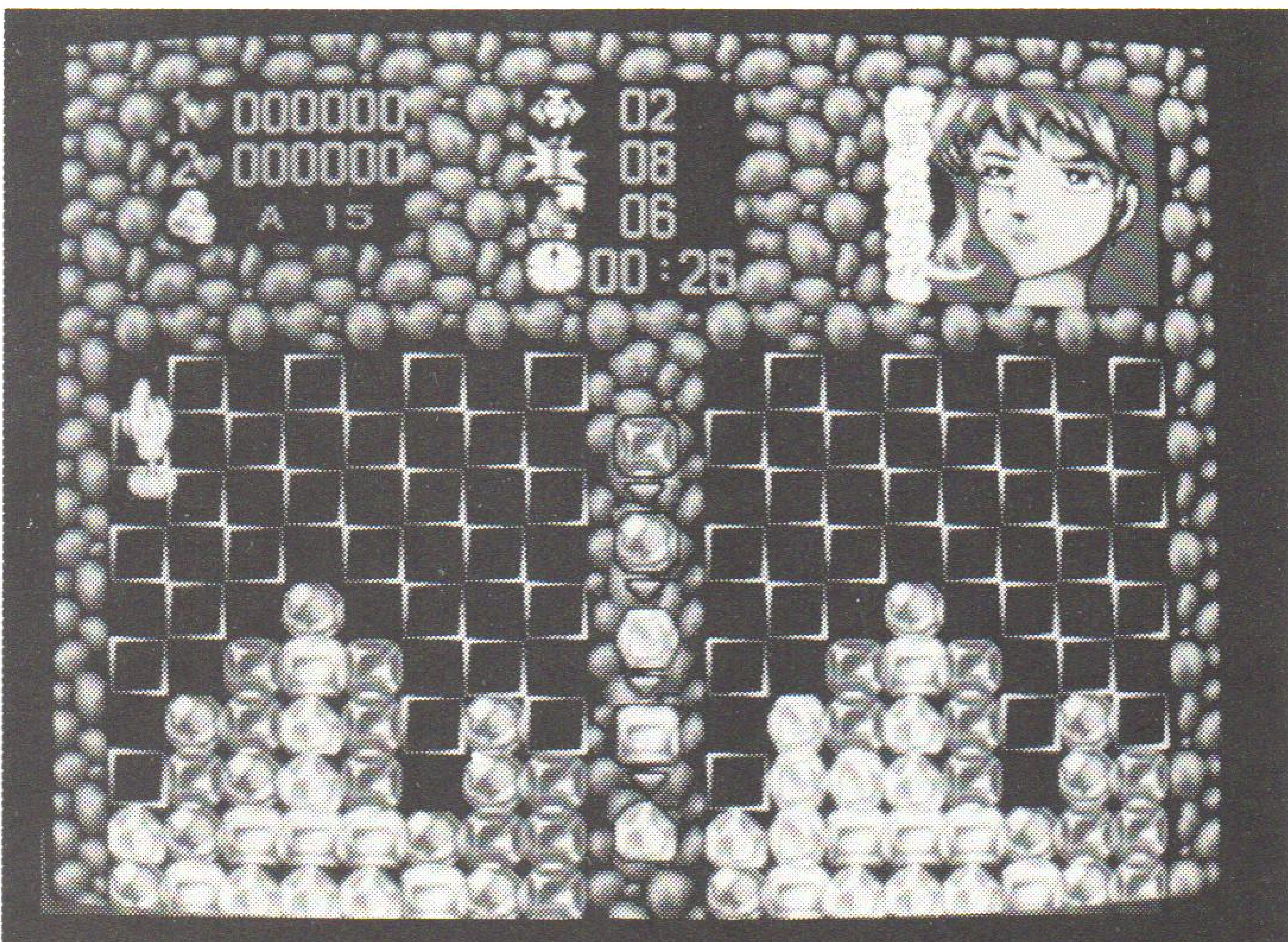
	AMIGA:	ATARI-ST:
BEELD:	8	7
GELUID:	8	7
SPELKWALITEIT:	9	9
PRIJS:	8	8

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

GEM'X

Kaiko.
Amiga.
Joystick: JA.
Spelers: 1 of 2.





Omdat we toch een beetje Japans bezig zijn hier meteen maar een echte! GEM'X is een TETRIS variant met 416 levels en een hi-score tabel met 100 ingangen. Je moet op de juiste manier de steentjes omkleuren, waarbij je binnen de tijd moet blijven die de klok aangeeft. Gele steentjes kun je niet omkleuren, deze kun je alleen laten ontploffen. Je prestaties zijn zichtbaar in een puntenteller, maar worden ook hoorbaar gemaakt door een gedigitaliseerd stemmetje dat met opmerkingen je vorderingen begeleidt. Zo zegt Kiki (het meisje rechtsboven in het scherm) b.v. "Oh no" of "I'm sorry" en als je het helemaal verknalt, laat ze een snik horen en verschijnt er een traantje op haar wang.

De beelden zijn goed en het geluid is redelijk tot goed en echt Japans. Tussen de levels zijn enkele stills opgenomen. De makers noemen het spel een 'mind murderer' en ze hebben gelijk; dit spel is weer akelig moeilijk. Op één van de info-schermen (geheel in het Engels) worden ook een Atari- ST en een PC-versie aangekondigd. Prijzen zijn nog niet bekend.

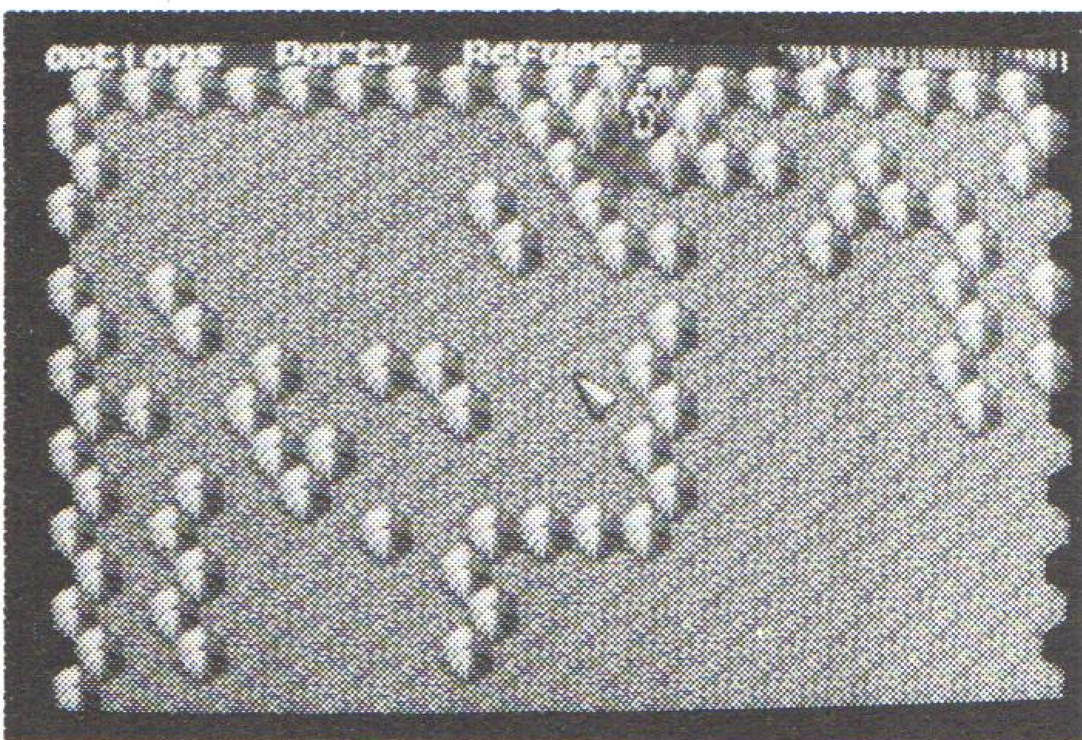
Alfred.

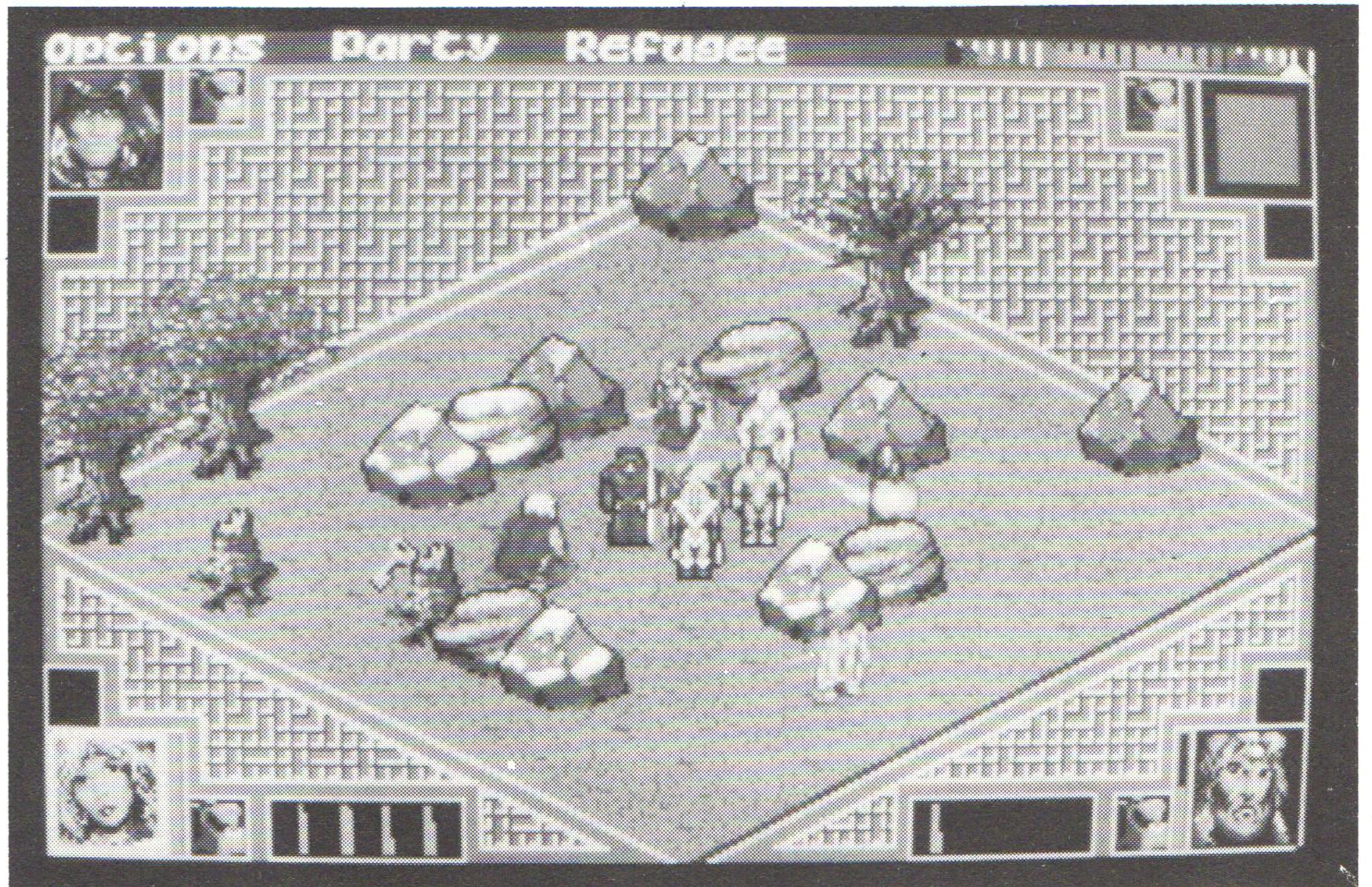
BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

SHADOW SORCERER

Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles.
DOS versie: 3.1 of hoger.
RAM: min. 512Kb.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 99,=
Geschikt voor: bijna elk type PC.





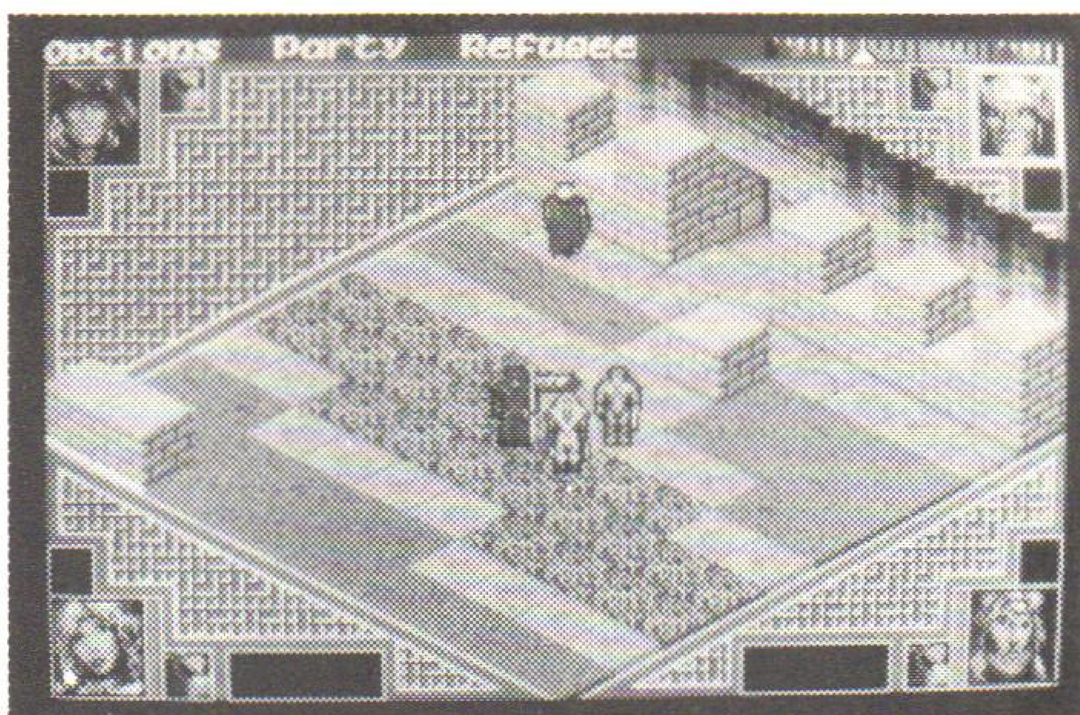
Een extra vermelding in het standaard rijtje van gegevens is SHADOW SORCERER wel waard, want het gebeurt de laatste tijd maar al te vaak dat de bezitters van een "gewone" XT, uitgerust met een CGA kaart buiten de boot vallen wat nieuwe softwaretitels aangaat. Helaas moeten de PC-ers, die alleen in Hercules monochrome werken, ook bij dit spel afhaken.....
De rest kan met dit pakket, dat onder de categorie "wargames & simulations" valt goed uit de voeten; op een XT is de snelheid goed en het geluid via de interne speaker best om aan te horen. In CGA-mode vind ik de graphics moeilijk te onderscheiden, maar als je eraan gewend bent om met 4 kleuren te werken, valt dat misschien ook nog wel mee. In EGA is de beeldkwaliteit al aanmerkelijk beter, het mooist komen de plaatjes natuurlijk tot hun recht met een VGA-kaart in de computer.
Ondanks de makkelijke installatieprocedure hebben de makers op de "Quickstart" handleiding veel aanvullende informatie opgenomen om te voorkomen, dat het spel vastloopt door bijvoorbeeld een joystick of muis, die niet compatibel is of door verkeerd SAVEn tijdens het spelen. Geen overbodige luxe gezien de frequentie waarmee tegenwoordig spellen door kopers geretourneerd worden aan de leveranciers wegens "fabrieksfouten", die uiteindelijk te wijten zijn aan de gebrekkige kennis van zijn of haar computer van de koper zelf.

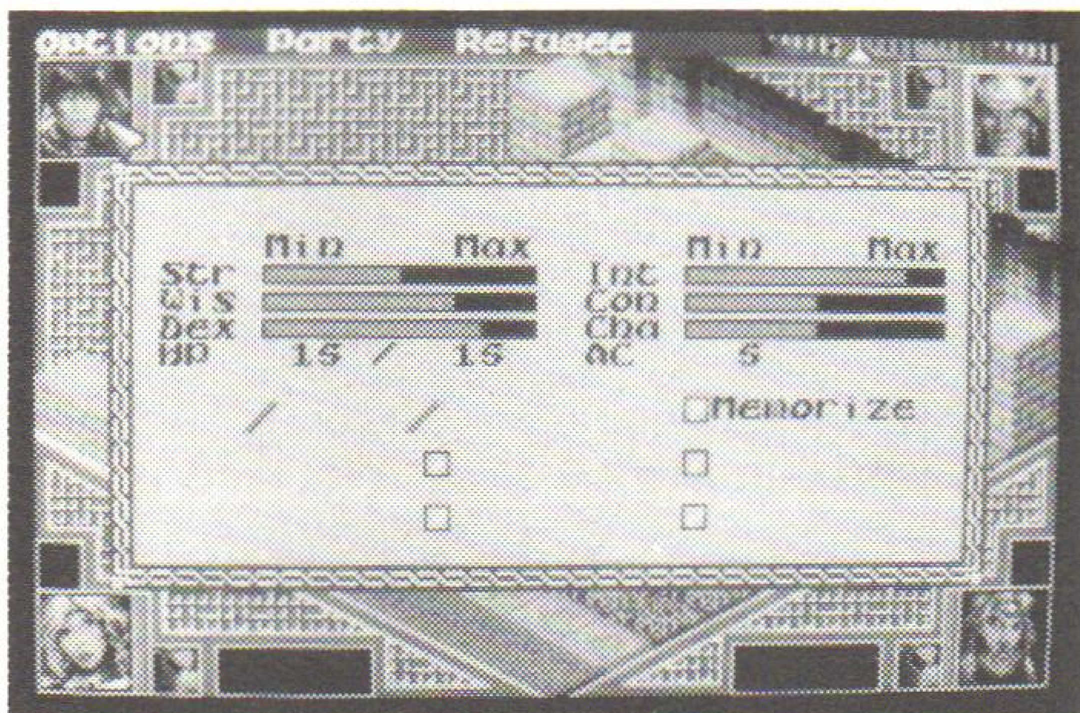
A DRAGONLANCE ROLE-PLAYING ADVENTURE VOL.1

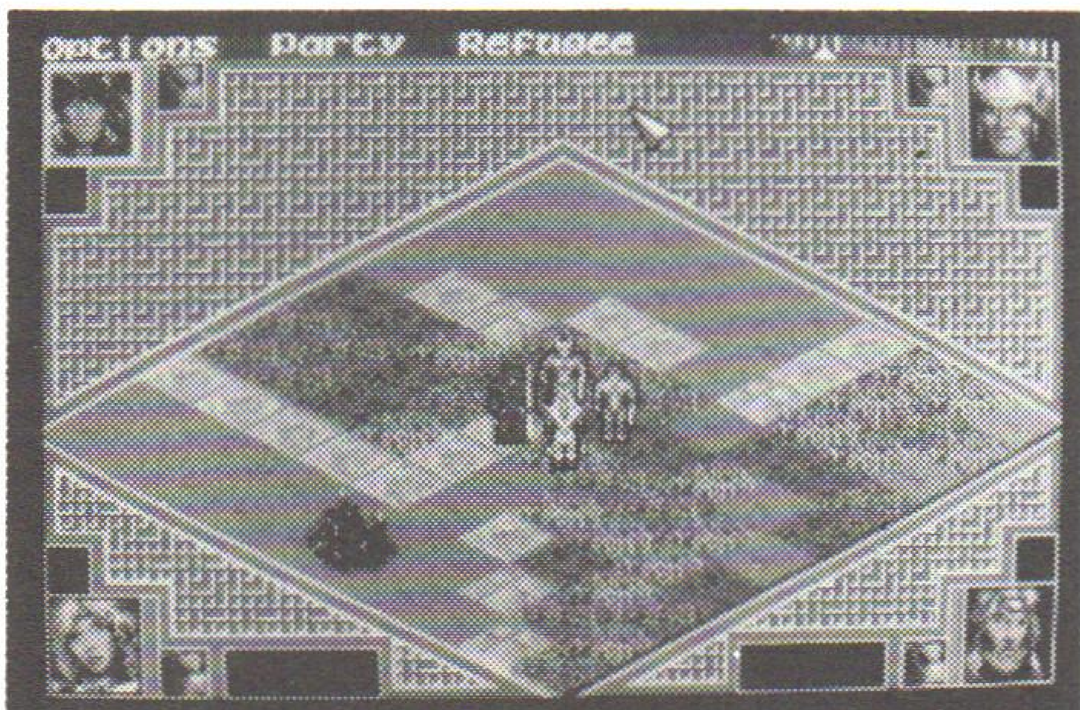
Deze wat misleidende ondertitel vinden we zowel op de doos als op het tevens in het pakket aanwezige instruktiehandboek met de spelregels. SHADOW SORCERER lijkt namelijk in generlei opzicht op de bekende S.S.I.-adventures als bijvoorbeeld "Death Knights of Krynn", "Pools of Darkness" en "Gateway to the Savage Frontier". Wel speelt het spel zich af in het land Krynn en krijg je o.a. te maken met tegenstanders als Verminaard met zijn leger Draconians.
Na het introfilmpje moet je gebruik maken van de beveiligingsschijf, die pikzwart is om kopiëren te verhinderen. Voer je de juiste code in, dan kom je bovenin een landschap terecht, dat voor het merendeel grijsgetint is. Je groep wordt voorgesteld door een gouden standbeeld en als je een stap doet, merk je dat er zich onder dit beeld nog een grijs figuur bevindt. Dit is een groep van 800 vluchtelingen uit de stad Pax Tharkas, bestaande uit voormalige slaven van Verminaard en hun leiders. Uit de leiders kun je een groep van 4 personages samenstellen, die tot taak heeft een veiliger oord voor de vluchtelingen te zoeken en hen bovendien onderweg te beschermen en van voedsel te voorzien. Hiervoor is een tijdslimiet gesteld en als extra handicap wordt je groep samen met de vluchtelingen al vrij snel achternagezeten door de Draconians en een superdraak.

BEDIENING

De bediening via toetsenbord of beter via muis of joystick is helemaal aan de moderne eisen aangepast. Alles wordt visueel voorgesteld door ikonen, terwijl er minimaal gebruik wordt gemaakt van teksten. Dat begint al met het uitkiezen van de personages: in een pull-down menu staan de namen vermeld met daarachter bijvoorbeeld M5, waaruit de speler kan opmaken dat het gaat om een Magic-user met level 5. De 4 bovenste figuren vormen de groep "verkenners" en kunnen uitgewisseld worden, mits men zich bij de vluchtelingen bevindt.
Met een muisklik bevindt zich het hele gezelschap weer bovenin het landschap en kan de zoektocht beginnen. De landkaart bestaat uit zeshoekige vlakjes en na iedere stap wordt de kaart een stukje verder gekleurd volgens het "automapping" systeem, zoals dat ook in adventures als "Might & Magic" en "Bard's Tale" te vinden is. Om te zorgen dat de vluchtelingen je volgen, dient er onderhandeld te worden, want over elke suggestie van jouw kant moet eerst vergaderd worden, waarbij de verschillende leiders er ieder een eigen mening op na houden. Zo is het niet ondenkbaar, dat een deel van de vluchtelingen zich afscheidt en terug wil gaan of op de plek blijven waar men zich bevindt. Dit is nadelig voor je eindscore, want het aantal vluchtelingen dat je heelhuids aflevert is van groot belang.







Nog een klik op de muis doet je in een uitvergroting terechtkomen van het honingraatje op de grote kaart. Hier zie je grasland, bomen, gebouwen etc. en er kunnen voorwerpen liggen of je komt vijanden tegen, die met wapens of magic bestreden kunnen worden. De groepsleden zijn tweemaal zichtbaar op het scherm: in de hoeken middels een portret met een klein vakje ernaast, dat de rugzak voorstelt. Middenin het scherm staat het groepje nogmaals als 4 figuurtjes. Door aanklikken van de portretten krijg je de gegevens over de characters en -zeer summier- over hun wapens. Door aanklikken van de figuurtjes komt er een aantal ikoontjes tevoorschijn met wapens, oogje, handje etc. Voorwerpen kunnen opgepakt worden door eerst het handje te aktiveren, de muisknop ingedrukt te houden en op de rugzak te deponeren of op een portret waarmee het voorwerp of wapen gebruikt wordt.
Met wat oefening heb je dit vrij snel in de vingers, al ga je tijdens gevechten nog wel eens de mist in, omdat je dan vlug moet reageren. Eén groot nadeel vind ik, dat er over de gevonden voorwerpen geen informatie wordt gegeven: je ziet iets liggen, kunt het oppakken of gebruiken, maar je tast verder volledig in het duister. Een zwaardje of een sleutel zijn wel herkenbaar, maar een rolletje met een rood of groen uiteinde, stukjes papier waar niks op te lezen valt en meer van dat soort items niet. In de handleiding wordt hierover evenmin uitgewijd.

KONKLUSIE

SHADOW SORCERER is origineel van opzet, toegankelijk voor het merendeel van de PC-gebruikers en kan telkens opnieuw gespeeld worden. Het lukt nooit om binnen de gestelde tijdslimiet de hele kaart te onderzoeken, dus je kunt iedere keer proberen een andere route te vinden en je eigen score of die van een ander te verbeteren. Of je kunt het elke keer met een andere groep proberen; mogelijkheden tot variëren zijn legio aanwezig.

Een echte doelgroep kan ik voor dit spel niet zo voor de vuist weg definiëren: ik denk dat het voor de liefhebbers van elke categorie computergames wel een leuke afwisseling is.

Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

AMIGA

De Amigaversie van SHADOW SORCERER krijgt dezelfde beoordeling als die voor de MS-DOS computers omdat de prijs gelijk is. Volgens de "Quickstart" instrukties zijn voor deze computer geen bijzondere problemen te verwachten.

ATARI-ST

Volgens distributeur U.S.Gold is er van SHADOW SORCERER een Atari-ST versie, maar deze zijn wij in de lijsten van Nederlandse leveranciers niet tegengekomen, zodat de vraag openblijft of deze versie in ons land op de markt gebracht wordt.

ULTIMA 6
Amiga update.

Mindscape.
Amiga 500.
RAM: 1Mb. noodzakelijk.
Muis: noodzakelijk.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 109,=

ULTIMA 5 was al snel voor de Amiga leverbaar. Het softwarehuis Origin heeft de distributie van ULTIMA 6 (Amiga versie) ondergebracht bij Mindscape en dat zal de reden zijn dat we zolang hebben moeten wachten op dit adventure, waarvan we de PC-versie reeds in Gids nr. 2 beschreven. Gelukkig is dit soort programma's niet snel verouderd, zodat we eindelijk op onze Amiga computer ULTIMA 6 kunnen bewonderen.

Dit adventure is helemaal gelijk aan de PC versie zodat ik mij beperk tot wat aanvullende informatie. Er wordt gebruik gemaakt van 32 kleuren op een scherm van 320x256 beeldpunten. Door een zeer goede kleurenselektie is het beeld op de Amiga niet echt veel minder mooi dan dat op een PC met VGA in 256 kleuren (een vergelijkbare kwaliteit zal uiteraard nooit te verwezenlijken zijn). Scrolling en animatie zijn goed en te vergelijken met die op een 16 mhz. AT. Wat dit betreft kan Origin duidelijk beter uit de voeten met een Amiga dan met een PC. De muziek is uitstekend al zat in onze demo- versie een valse noot die konsekwent terugkwam. Hopelijk wordt dit ongerief in het uiteindelijke produkt verholpen.
Voor de adventureliefhebbers blijven de ULTIMA spellen verplichte kost ondanks de enorme verschillen tussen de oude serie (ULTIMA 1 t/m 5) en deze nieuwe produkten. De begeleidende documentatie is goed en fraaie geïllustreerd zolas dat gebruikelijk is bij dit softwarehuis.
Ik geef ook hier weer dezelfde goede cijfers als voor de PC versie met één puntje meer voor het geluid, dat op de Amiga net ietsje beter klinkt als op de PC via de AdLib; de valse noot heb ik niet meegeteld daar ik verwacht dat dit een slordigheidje is in dit pre-produktie exemplaar. De prijs is wat hoog voor Amiga software.

Alfred.

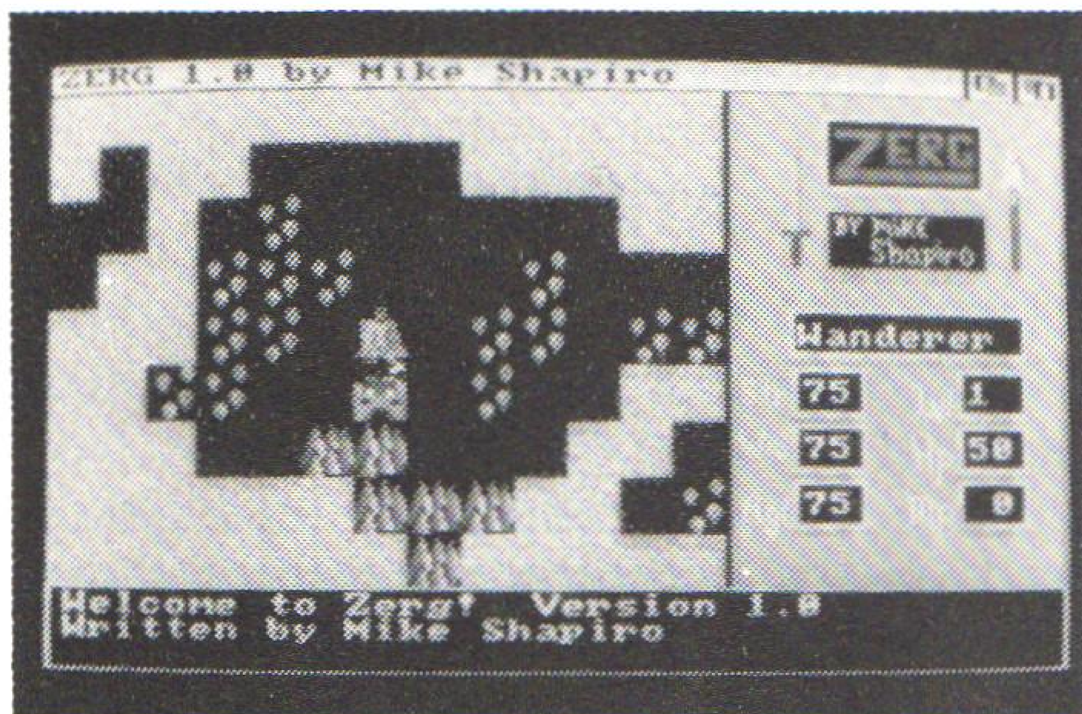
BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Public Domain software voor de Amiga.

Ook in dit nummer weer een greep uit het enorme aanbod van public domain software, dat voor deze computer wordt uitgebracht. We beperken ons uiteraard weer tot de spelsoftware en deze keer kregen we ook enkele zwakke broeders ter recensie.
Al de hier beschreven programma's zijn beschikbaar gesteld door Dragon PD en kosten FL. 4,50 per diskette. Deze prijs is inkl. verzendkosten.

ZERG



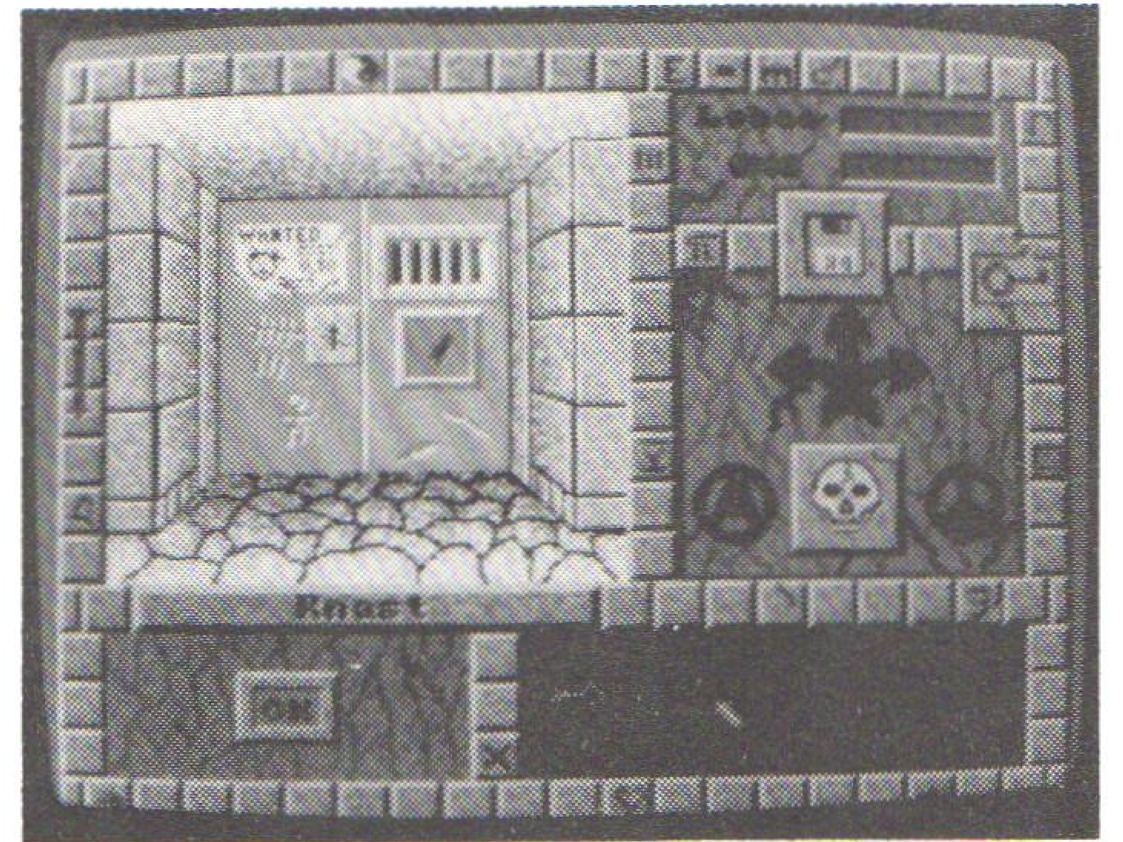
Wat kom je af en toe toch alleraardigste dingen tegen tussen de Public Domain software. Bijvoorbeeld de "KickPD-252" disk van Maxon Computer GmbH uit Duitsland, waarop buiten ZERG ook nog een tweetal animatieprogrammaatjes, waaronder een filmpje van een baseballspeler.
De hoofdmoot van deze diskette wordt echter gevormd door ZERG, een engelstalig adventure, geschreven door ene Mike Shapiro. ZERG is volgens de maker een ULTIMA kloon, maar als ex-ULTIMA 2 speler is het naar mijn mening puur plagiaat, zeker waar het de graphics betreft, want die zien er exact hetzelfde uit als bij het originele Origin produkt. Ten overvloede vermeld ik erbij, dat dit PD spel natuurlijk niet zo veelomvattend is.
Dat doet echter niets af aan het spelplezier, want voor een paar gulden word je met ZERG een behoorlijke tijd zoetgehouden, al is het maar met het opstarten ervan. De Amiga-gebruiker, die gewend is zelfstartende programma's in de machine te laden, moet bij deze software de handjes laten wapperen, want zonder de Workbench disk doet dit programma niets. Wie de spelsituatie wil saven op diskette, dient helemaal goed op de hoogte te zijn, want de luie programmeur heeft alleen een mogelijkheid ingebouwd om te saven in de RAM, waarna je er zelf voor moet zorgen, dat je de inhoud daarvan overzet naar diskette.

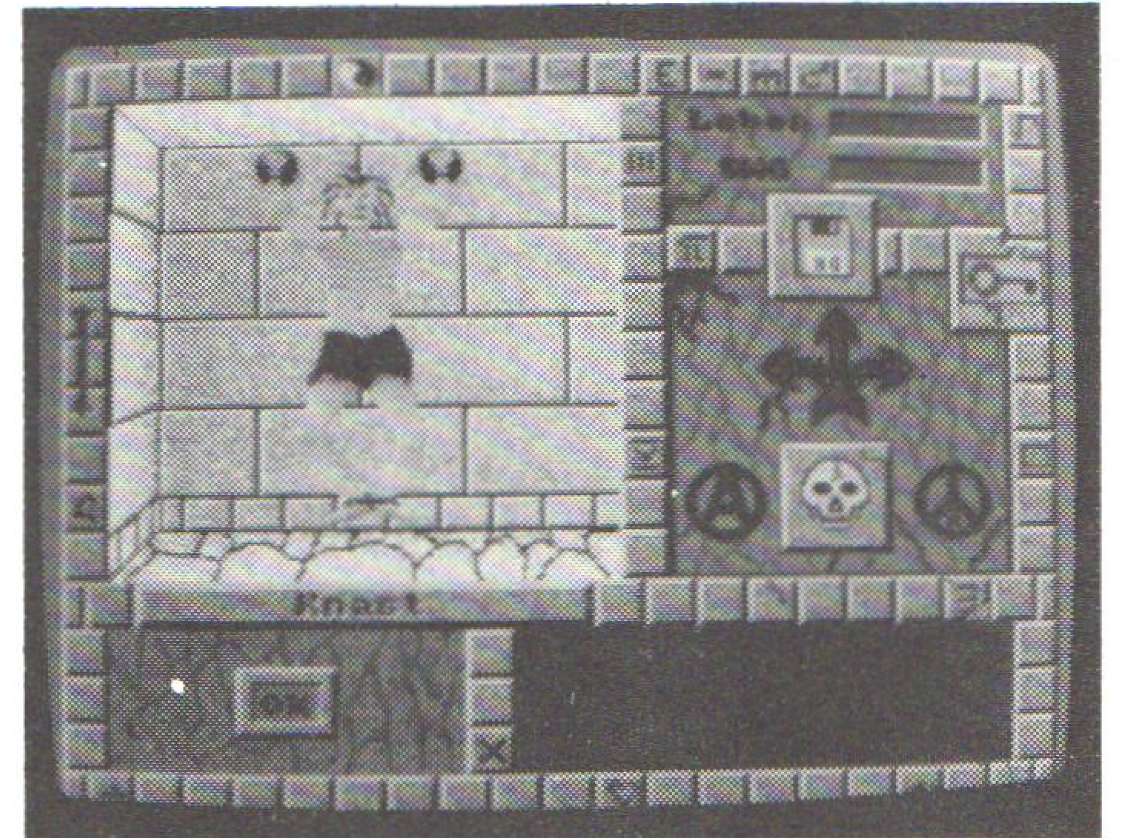
Buiten ZERG zelf staan er op de diskette nog enkele doc.files, waarin het achtergrondverhaal te vinden is. Hierin worden allerlei situaties beschreven, die in ZERG nog niet voorkomen, maar er alvast in opgenomen zijn voor eventuele vervolgen. In deze ZERG (versie 1.0) is het de bedoeling volgens de opdrachten van de koning monsters te verslaan in de door hem opgegeven volgorde. Buiten het kasteel van de koning is er nog een stad, waar je wapens en een uitrusting kunt kopen en tips kunt krijgen van de bewoners.
Net als de oude ULTIMA is het spel simpel: één held die zijn strength, wisdom en agility van de programmeur meekrijgt en die vecht met de lettertoets "A", gevolgd door de richting middels een cursortoets. Voor sommige commando's kan de muis gebruikt worden, zoals het laden en saven via het Game Menu.

ZERG is een prima programma voor beginnende adventurers, die voor weinig geld eens willen proberen hoe zo'n programma werkt. ZERG loopt soepel, terwijl de beelden goed scrollen. Geluid ontbreekt echter.

DUNGEON KRAMPFER

"De jeugd heeft de toekomst", zo wordt er wel eens beweerd en de namen van de twee programmeurs, die dit DUNGEON KRAMPFER in elkaar "gebastelt" hebben, komen we misschien ooit nog tegen op een Duits fabriekssoftwarepakket. Dit adventure zit namelijk heel goed in elkaar en speelt zich af in het Europa anno 1993. De EG-hoofdstad Süke is bezet door "Papa Jörg", die ooit schoolhoofd is geweest en die nu samen met zijn elitetroepen de "Skins" een schrikbewind voert. De Skins veranderen de normale burgers in "Poppers", voorgesteld door slome figuren met een Boss T-shirt aan. De kinderen worden op speciale scholen tot een soort zombies gemuteerd en gedwongen Pascalprogrammeurs te worden. Hier moet iets aan gedaan worden.......
"Auf Krampf gehen" betekent in het Duits zoiets als "op het dievenpad gaan" en je begint dan ook in een gevangenis met een gestreept pakje aan, waar je sleutels en voorwerpen moet verzamelen om je een weg naar de vrijheid te banen, waarna je op pad wordt gestuurd om Papa Jörg uit zijn macht te ontzetten en het uiteindelijke doel van het spel te bereiken en dat is het vinden van de "Spielwitz". Geld speelt ook een belangrijke rol in dit adventure en dit keer zijn dit geen goudstukken of besanten, maar ECU's.
Grafisch is dit spel zeer apart: de dungeons en de stad zien er vrij normaal uit, maar de figuurtjes (ijzelf, de Skins, de Poppers en de "Bullen": overdreven getekende politie-agenten met enorme horens op hun helm) zouden zo uit een stripboek kunnen komen. Ook het vechten wijst in





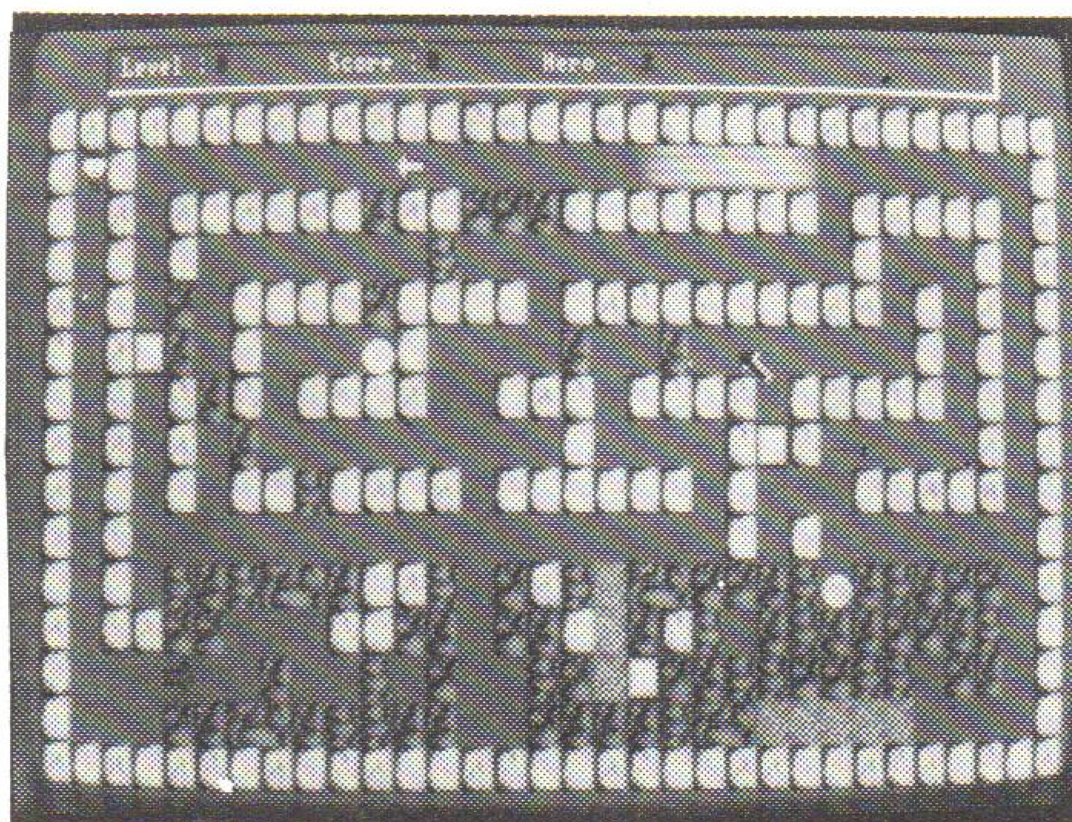
die richting: met je muis moet je een lichaamsdeel aanklikken, waarop kreten als "boing, zack" etc. over het scherm vliegen en als je raak mikt, spat het bloed alle kanten op en verdwijnen hoofden, armen en benen van het slachtoffer. Met uitzondering van de Skins: als je een Skin de eerste keer op zijn kop ramt, krijgt hij lang haar.......
Zelf kun je ook gewond raken, maar je kunt in de stad Bariehn je verdwenen lichaamsdelen via een operatie weer terugkopen, waarbij je kunt kiezen tussen een goedkope prothese (bijv. haakje aan schouder) of een transplantatie.
Het hele spel is doorspekt met humor, wat op zich al verbazend is. Zelfs het introverhaal, dat z.g. wordt ingetikt en gekorrigeerd waar de speler bij zit, is hardstikke leuk om te lezen. DUNGEON KRAMPFER kan voor de Nederlandse speler één nadeel hebben: het is duitstalig. Volgens het introverhaal vanwege het slechte Engels van de makers, hetgeen even later wordt veranderd in een smoesje over het terwille zijn van de Duitse adventurespeler.
Ik moet zeggen, dat ik er in eerste instantie ook niet zo weg van was om iets in het Duits te spelen, maar als je eenmaal bezig bent, valt het eigenlijk best mee. Een echt goede kennis van het Duits is niet vereist, want die hebben de makers ook niet, gezien het aantal taalfouten dat ik tegenkwam. De spelsituatie kan op de diskette weggeschreven worden.

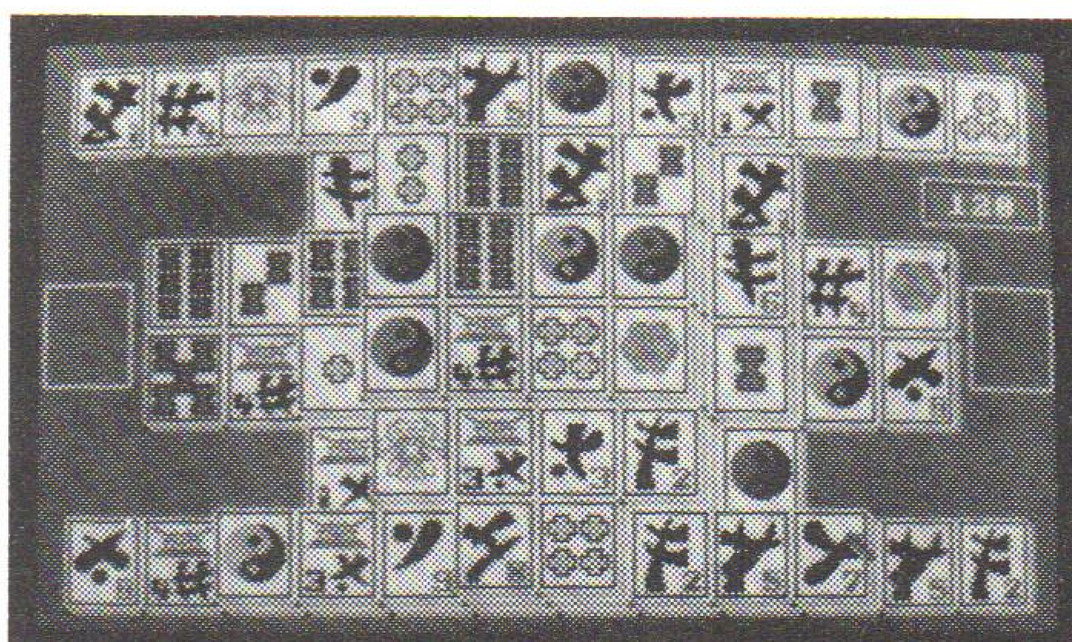
Jocelyn

COMPILATION DISK #1

Op deze disk vinden we van alles wat en ik volsta met een kort overzicht.

DESTINATION: Bij dit behendigheidsspel moet je een ruimteschip laten landen. De besturing gaat via de joystick en in een menu kun je brandstof, snelheid, missies e.d. instellen.
SPACEWAR: Asteroids variant in hi-res mode (interlace) zodat op sommige monitoren het beeld enigszins bibbert. Verder best aardig en behoorlijk lastig.
15: Schuifpuzzel.
THINK: Woorden van 5 letters raden die verstopt zijn onder een memory puzzel. Erg eenvoudig, leuk voor kinderen, maar de woorden zijn in het Engels!
RUNNING FIELDS: Dit is een Pac-Man variant waarbij in de doolhof met bommen de muren weggeblazen kunnen worden. Het spel heeft tevens een editor om zelf velden te ontwerpen of bestaande velden te wijzigen. Voor de verschillende levels wordt gebruik gemaakt van passwords.
QUIZ GAME: Een spelletje voor 1-10 personen. Het is ons niet gelukt dit aan de praat te krijgen.
TRON: Dit is een variant op een oud spel. Trek lijnen waarmee je je tegenstander(s) afsluit maar voorkom dat je jezelf insluit.
TIC,TAC,TOE: Bij ons beter bekend als Boter, Kaas en Eieren.





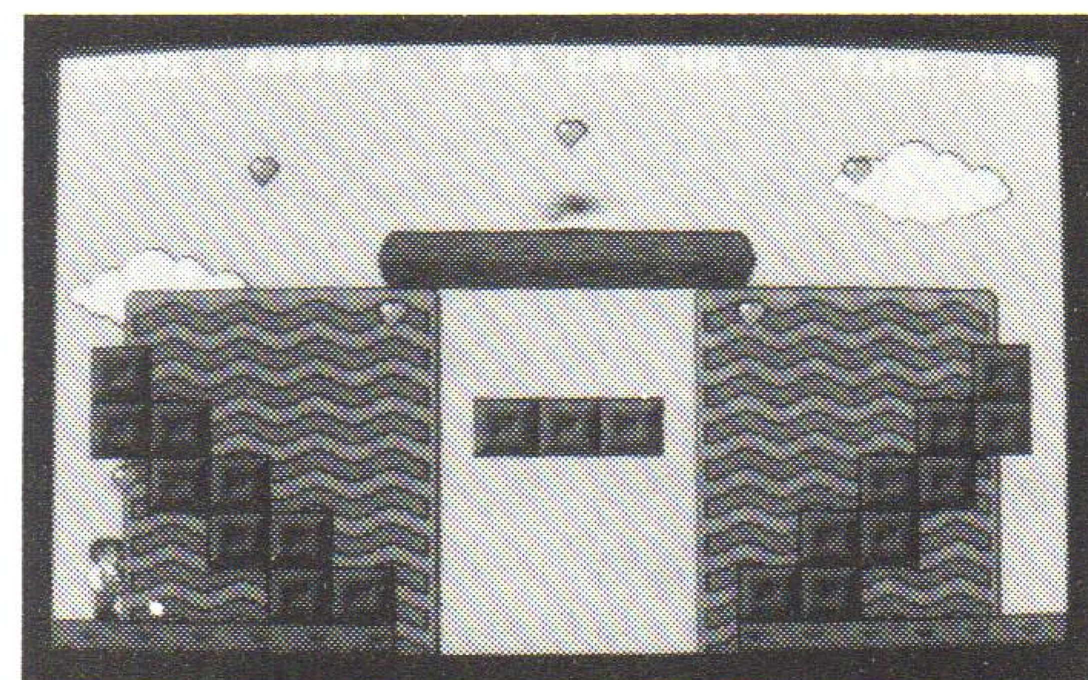
CHINA CHALLENGE: Een Chinese domino variant.

De spelkwaliteit varieert van matig tot goed maar voor het luttele bedrag van FL. 4,50 zou ik deze diskette niet overslaan. RUNNING FIELDS, DESTINATION en SPACEWAR zijn dit bedrag al waard. De rest krijg je er gewoon bij en zelfs daarbij zitten enkele aardige programma's. CHINA CHALLENGE is een verhaal apart want het spel ziet er schitterend uit doch een handleiding ontbreekt. Je moet dit spel dus kennen. Toch maar aanschaffen deze diskette. Wij hebben er veel lol aan beleefd.

WET BEAVER GAMES

Dit spel begint met een leuke introduktie en aardige geluidseffekten. Uiteindelijk belanden we in een tennisspel uit het Jaar Nul. Zonde van het geld! Niet kopen!

PETER'S QUEST



Dit is een eenvoudig platformspel met 20 levels en leuke geluiden. De beelden zijn erg goed doch de scrolling en animatie zijn traag. Er zijn 3 moeilijkheidsgraden en er kan gespeeld worden met 1 of 2 spelers. Dit spel is geschikt voor beginners die eens een platformspel willen proberen en erg leuk voor kinderen!

Alfred.

POKES EN TIPS

RAILROAD TYCOON

Bij het grote overzichtsscherm (onder F-1 toets) kun je met SHIFT-4 ($) extra geld ontvangen.
Je moet proberen om 32 miljoen in de schulden te komen. Lukt dit, dan 'denkt' het programma dat je 32 miljoen POSITIEF hebt! Je aandelen worden nu ook veel meer waard.

Jeroen Molenaar/Jos Lubberman.

WIE IS DE TYCOON?

Inmiddels is wel duidelijk geworden (zie bovenstaande 'tip', die gewoon het omzeilen van een FOUT in het programma is) dat RAILROAD TYCOON een fikse bug bevat. Wanneer je kapitaal uitgroeit tot ca. 20.000.000 wordt dit ineens NEGATIEF en speel je verder met rode cijfers (schuld). We hebben opheldering gevraagd bij de makers, maar nog steeds geen reaktie ontvangen (schande om je kopers zo in de steek te laten). Toch moet deze bug -met een editor- makkelijk op te lossen zijn, daar het een klein foutje in een teller betreft.
Wie is de echte TYCOON die ons -en onze lezers- de oplossing geeft van dit van dit probleem.

THE LIGHT CORRIDOR

Hier volgen de codes voor de verschillende stages; opgezocht op een MS-DOS computer:

1: 0000	18: 3810	35: 0622
2: 5400	19: 0511	36: 3722
3: 0101	20: 6811	37: 1223
4: 3901	21: 3212	38: 4523
5: 2602	22: 0213	39: 4124
6: 9902	23: 8213	40: 1825
7: 4303	24: 5014	41: 1926
8: 9903	25: 1015	42: 9726
9: 6904	26: 8215	43: 5927
10: 3305	27: 5116	44: 0528
11: 9305	28: 0117	45: 7328
12: 3406	29: 7017	46: 3929
13: 0407	30: 5518	47: 3030
14: 6407	31: 2819	48: 0531
15: 2008	32: 9919	49: 8431
16: 7408	33: 7302	50: 9932
17: 4709	34: 2521	

Mervin van Gils.

XENON 2

Druk bij het keuzemenu voor een grafische kaart, in plaats van ENTER, F-7. Begin het spel en druk, als je vliegt, op de i-toets. Je hebt nu oneindige energie. Lukt dit niet, druk dan eerst op CAPSLOCK en dan alsnog op de i.

Wouter E N

LARRY 5

Bij het begin van dit spel worden vragen gesteld. De antwoorden op deze vragen zul je niet in de handleiding vinden; het gaat hier om parate kennis! Je zult deze antwoorden zelf moeten opzoeken of door het maken van aantekeningen selekteren aan de hand van de goed- of foutmelding die het programma geeft. De vragen zijn afhankelijk van de opgegeven leeftijd. Wie b.v. 10 jaar opgeeft zal een eenvoudige vraag krijgen en zal in het spel géén erotiek tegenkomen! Ook hoogbejaarden krijgen een versie zonder 'schokkende' beelden. Toch moet je je hier niet al teveel bij voorstellen want qua erotiek heeft deze Larry het minste te bieden van de gehele serie. Larry is een brave knul geworden.

Nogmaals MDO-interface

Bij het schema van de MDO interface in Software Gids nummer 10 ontbreekt een punt. Deze komt op de kruising van de condensator, de 4,9 en 390 Ohm weerstanden om aan te geven dat het hier om een VERBINDING gaat! Zie schema.

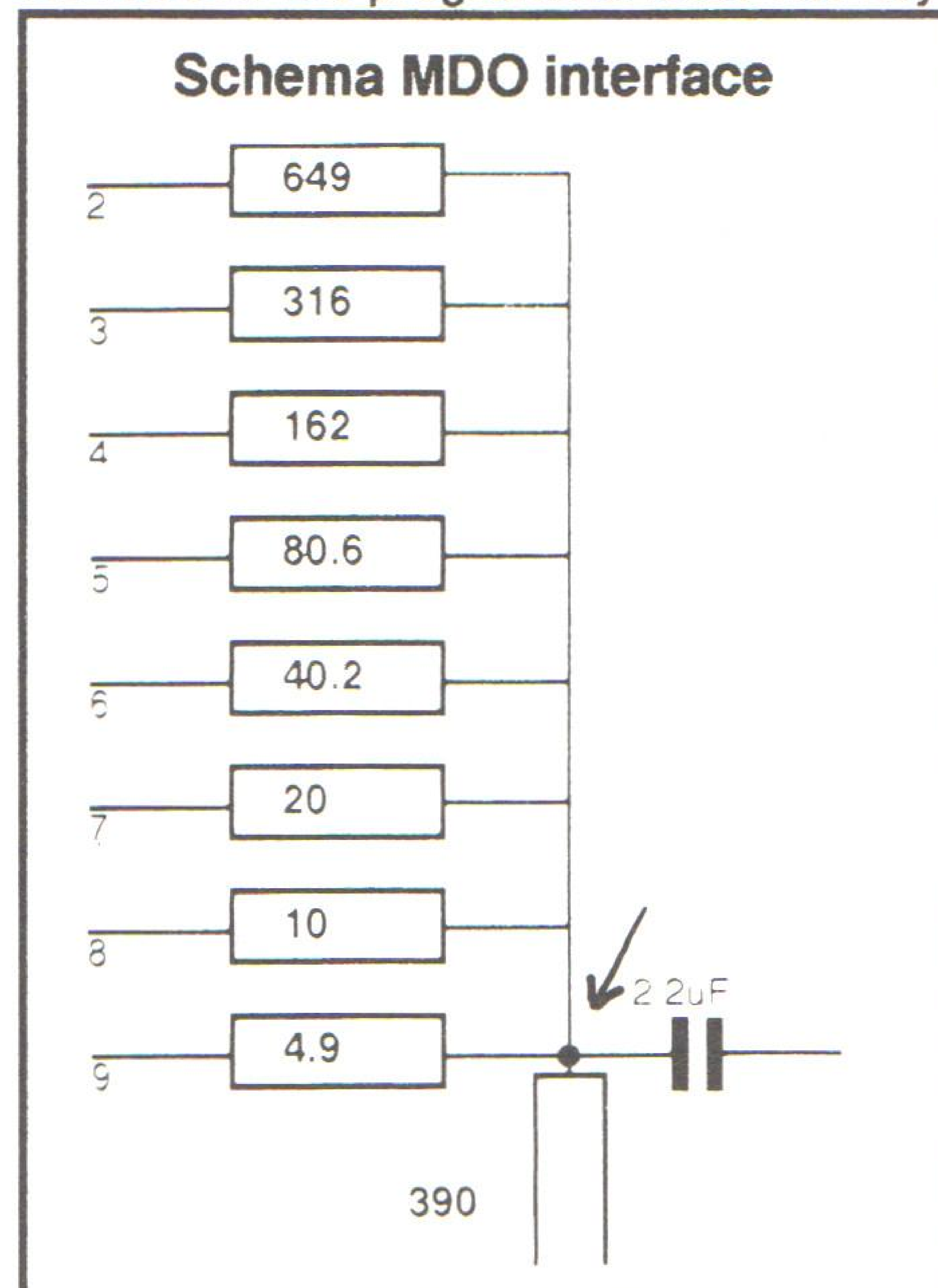
LOTUS TURBO CHALLENGE 2

De passwords:
NIGHT COURSE: **TWILIGHT.**
FOG COURSE: **PEA SOUP.**
SNOW COURSE: **THE SKIDS.**
DESERT COURSE: **PEACHES.**
MOTORWAY COURSE: **LIVERPOOL.**
MARSH COURSE: **BAGLEY.**
STORM COURSE: **E BOW.**
Het password voor het bonusspelletje is **DUX. TURPENTINE** is het password om de tijdklok uit te schakelen.

Nogmaals BATFILES

Naar aanleiding van ons artikel "Opstarten in BASIC of met BATFILES" hebben we diverse reakties gehad, waaruit blijkt dat het wel degelijk mogelijk is om een enkele BATFILE te maken van waaruit een andere configuratie kan worden opgestart. De makkelijkste oplossing is het gebruik van het Public Domain programmaatje **GETKEY.COM**. Dit programma leest het keyboardbuffer uit en geeft een code retour die overeenstemt met de ingedrukte toets. Wanneer je een keuzemogelijkheid geeft met letters (A= , B= , etc.) en vervolgens GETKEY abcd (enz. t/m z) aanroept kun je met de opdracht IF ERRORLEVEL 1 (2, 3, enz. t/m 26) spronge maken naar andere delen van het programma. Gaat dit je iets te ver? Gebruik dan de routines zoals die in Software Gids nr. 9 zijn geplaatst. Deze werken perfekt!
VOORBEELD:

```
echo off
echo A = Opstarten met QEMM386.
echo B = Opstarten met HIMEM zonder EMS.
echo C = Opstarten met NEAT EMS.
echo D = Opstarten 'kaal'.
echo E = naar DOS zonder wijziging.
getkey abcde
if errorlevel 5 goto dos
if errorlevel 4 goto kaal
if errorlevel 3 goto neat
if errorlevel 2 goto noems
if errorlevel 1 goto ems
etc. etc.
```



BUDOKAN

Ga naar de Doyo rechtsonder en wandel door de gang, die ervoor loopt, helemaal naar rechts in het hoekje en tik nu B in. Je kunt nu een spelletje BREAK-OUT spelen.

Wouter Nieuwenhuis.

HELP!

Ik zit vast bij Manhunter San Fransisco. Ik heb de volgende lokaties onderzocht: The Scene of the Crash, Manhunter's Apartment, Hyde Street Pier, Warehouse, Bank of Canton, The Ferry Building, Embarcerado Fountain. Wat moet ik nu doen?
Ook zit ik vast bij Operation Stealth. Ik weet niet hoe ik de 'guard' moet passeren.
Jan van Huizen. Tel. 010-4383076.

Volgens MS-DOS 5.0 heb ik 639Kb. geheugen, Norton en SETUP geven 640Kb. aan. Veel programma's werken niet. Verder heb ik 384Kb extended memory. Wie kan mij helpen?
Pieter Simoons.
Red.: Met CHKDSK of MEM kun je het totale geheugen, het VRIJE geheugen en evt. andere geheugens opvragen. Bij gebruik van deze opdrachten zul je zien dat je ruim 655Kb. geheugen hebt. Dat programma's niet werken ligt voornamelijk aan de hoeveelheid VRIJE geheugen en niet aan het totaal (al dan niet met 1 Kb. minder). DOS 5.0 heeft hulpprogramma's (o.a. HIMEM.SYS) en een memorymanager (EMM386.SYS) om geheugen vrij te maken en extended memory te gebruiken. Zie de handleiding voor het gebruik van deze programma's.

Is het mogelijk te booten vanaf mijn 5.25" B-drive?
Pieter Simoons. Tel. 01803-14577.

LEISURE SUIT LARRY 5

ALSTUBLIEFT: DE KOMPLETE OPLOSSING



LARRY:
Loop naar het waterreservoir, drink water en bekijk de kopjes ernaast nog even. Ga nu noord.
Pak de Aerdork gold card van het bureau. Open de la van de winners en pak de 3 files. Ga nu zuid, west. Pak de drie bandjes en maak ze leeg. Open de la van links en pak de oplader. Zet de cassetterecorder aan en kies een leuk muziekje. Was nu je handen, verlaat de kamer en ga oost.
Stop de oplader in het stopkontakt en doe de camera in de oplader. Wacht tot de batterij volledig opgeladen is en pak alles weer op. Ga links. Stap in je limo en je wordt vanzelf naar het vliegveld gebracht. Loop naar de automaat en voer je kaart in. Kies voor Atlantic City en typ de juiste code in. Pak je ticket en je gold card en ga noord. Laat je gold card aan de camera zien, ga naar binnen en ga even lekker zitten. Als er boven de deur "Now Boarding" staat, stop je je ticket in de gleuf.

PATTY:
Eerst volgt er een animatie. Dan sta je in het laboratorium van de FBI en kijkt naar alle mensen die daar bezig zijn. Ga nu oost, kijk naar de mevrouw en ga dan de deur in. Als je weer buiten komt, pak je de scanman en de twee tapes. Ga west, pak de b.h. en ga noord in je limo. Pak daar de fles, doe het tapeje van P.C.Hammer himself in de scanman en laat dit aan de chauffeur zien.

LARRY:
Welkom in Atlantic City! Ga nu eerst zuid, west. Gebruik de tweede jackpot en pak het kwartje. Ga oost. Kijk boven je op de reklameborden en noteer het nummer van het taxibedrijf. Gebruik de werkende telefoon en draai het nummer. Ga west, zuid. Nu weer in je limo, open de drie files en laat het luciferdoosje aan de chauffeuse zien. Praat tegen het meisje bij het casino, doe dat nog een keer en vul je geluksnummers in. Ga noord en speel een spelletje elektronisch poker. Ga net zolang door totdat je ongeveer $ 1000,= hebt. Ga noord en geef de bouncer @ 25,=. Als het meisje opkomt, kijk je naar haar, ga tweemaal zuid en ga net zolang door totdat je bij Ivana Skates komt. Ga naar binnen en laat je camera achter. Ga zuid en rust even uit op dat leuke bankje. Trek gelijk even je rolschaatsen aan en skate een beetje rond. Als het goed is, komt Lana na een tijdje langsrijden. Praat met haar. Ga nu terug naar Ivana Skates en haal je camera op. Nu moet je weer terug naar het casino, ga de zaal in en zeg tegen de bouncer dat je mee wilt doen (je betaalt $ 500,=). Stop nu een cassette in je camera en zet hem aan. Raak zoveel mogelijk delen van Lana's lichaam. Na een tijdje sta



je op. Eens weer buiten praat je met de man en laat hem een taxi roepen. Op het vliegveld haal je weer een ticket (ditmaal naar Miami). Ga noord, west, klik met de oplader op het stopkontakt en stop de camera er weer in. Pak alles weer op en laat je gold card aan de camera zien. Voer je ticket in en ga naar Miami.

PATTY:
Je staat nu voor het gebouw van K-Rap, ga noord. Kijk op je scanman en noteer de code. Loop naar de deur en tik de code in. Ga west. Graaf tweemaal in de aarde van de plant. Pak de briefopener van het bureau en noteer de code. Klik voor de tweede maal op het bureau en je hebt een file. Kopieer deze en leg alles netjes terug (file, briefopener en sleutel). Ga west. Snel even douchen. Hierna trek je de kleren aan, die naast de douche hangen en gaat oost. Open de deur van controlroom B met behulp van de code, die je vond in de bureaula. Loop naar de kast achteraan en pak een tape. Plaats deze op de recorder en doe dit net zolang tot je de stemmen van 2 Live 2 Screw kunt horen. Zet de tape aan. Plotseling merk je dat P.C.Hammer naar je toe komt en de deur afsluit. Stop de tape, spoel hem terug en pak hem. Richt nu de microfoon op je mond en beweeg de knopjes nog een keer. Zing in de mike en je bent vrij. Verwissel de tape van de scanman en laat de nieuwe aan de chauffeur zien.

LARRY:
Ga zuid, kijk weer op de reklameborden boven je en noteer twee nummers: één van het taxibedrijf en één van een ander bedrijf. Loop west, pak de kwartjes uit de sigarettenautomaat. Ga tweemaal oost, bel een taxi en draai het andere nummer. Ga west, zuid en pak je green card uit de prullebak. Stap in je limo en laat het kaartje van Doc Pulliams zien. Loop de trap op en ga naar binnen. Op het kleine tafeltje ligt een leuk kleedje, dat je snel in je binnenzak stopt. Ga zitten en kijk op het kaartje van Doc Pulliams, noteer het nummer en draai dit op de telefoon. Klop op het ruitje en je mag doorlopen. Als je in de stoel ligt, zet je de camera aan. Wacht tot Chi Chi binnenkomt en geef haar de green card. Als je weer buiten staat ben je werkelijk in topvorm. Ga weer naar binnen en bel een taxi. Loop naar beneden en stap in je limo. In het vliegtuig ligt op de grond een folder. Pak die en lees hem.

PATTY:
Ga noord en kijk op het bord. Kijk naar Des Rever Records. Maak de man wakker en praat met hem (2x). Pak de gouden plaat en beluister die. Ga nu de deur binnen en speel twee keer piano. De derde keer speelt Patty zelf. Als je in de controlroom bent, voer je de man dronken met de champagne. Wacht tot je weer buiten bent en ga je limo in.

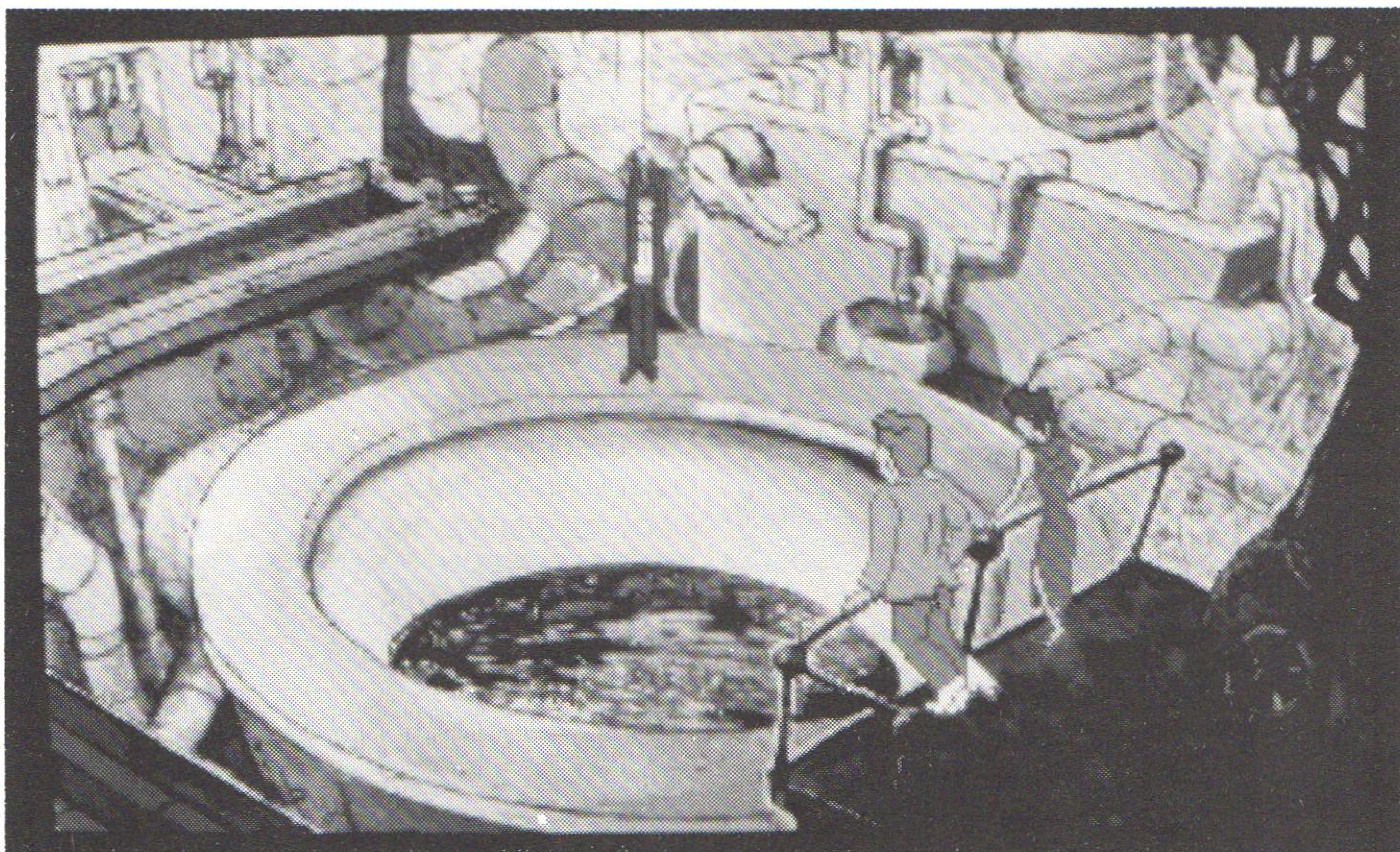
LARRY:
Ga zuid en pak een kwartje uit de collectebus. Loop west en kijk weer op de reklameborden. Laad gelijk je camera op en ga tweemaal oost. Bel een taxi en ga naar buiten. Stap je limo in en laat de napkin van Michelle zien. Pak de agenda die naast je ligt en open die. Stap uit de limo en ga het café binnen. Geef de man het geld en betaal hem $ 9999,=. Pak je pas uit de automaat en bewerk hem met behulp van de muziekdoos. Voer je pas in de automaat en je mag doorlopen. Doe dit nogmaals en je krijgt toegang tot de VIP-room. Zet nu alvast de camera aan, ga tegenover Michelle zitten, praat met haar en je mag bij haar aan tafel zitten. Kijk Michelle aan en geef haar de creditcards uit de agenda. Praat weer met haar en wacht tot je weer in de hal staat. Bel een taxi, ga naar buiten en in je taxi. Op het vliegveld koop je een kaartje L.A. en gaat naar binnen. Laat je gold card zien en voer je pas in. Als je vliegtuig naar beneden valt, moet je gewoon een paar keer met het handikoon op het kontrolepaneel klikken.

PATTY:
Als je na een tijdje bedreigd wordt door de man die naast je zit, moet je hem neerknallen met de b.h.

THE END:
Wie weet hoe je 1000 punten moet halen. Ik heb er namelijk nog maar 923. Als je nog tips hebt, zou je dan willen schrijven of bellen naar:
Neil Warlicht, Grotiuslaan 23, 2353 BR LEIDERDORP. Tel. 071-895462.

The Adventures of Willy Beamish - Tips:

Met deze tips kan het gehele spel uitgespeeld worden maar de tips zijn niet bindend. Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden met allemaal een ander spelverloop. Zo kun je al in het begin van het spel een stuk van het adventure overslaan door gewoon in de klas te blijven zitten tot de school uitgaat.



Hoe kom ik de klas uit?
Als Mw.Glass in slaap valt, kun je de klas uitsluipen. Probeer dit niet voordat ze wegdoezelt en zorg ervoor, dat ze de kikker in je rugzak niet ontdekt. Wanneer de juf je op één van deze overtredingen betrapt, word je naar het Hoofd gestuurd.

Hoe kom ik voorbij Coach Beltz?
Je kunt een gangpasje maken van de voorwerpen in Willy's lessenaar. Kombineer het witte krijtje met het stuk hout en laat dit aan de coach zien, als hij er om vraagt.

Hoe voorkom ik dat Spider me in elkaar slaat in de W.C.?
Kies uit de dialoog het tweede antwoord, als hij je vraagt hem iets uit je rugzak te geven en geef hem dan je computerspelletje.

Ik ben naar het Hoofd gestuurd. Wat nu?
De eerste keer dat dit gebeurt, moet je uit de dialoog het eerste antwoord kiezen. Daarna geef je Mr.Frick zijn toupet terug. Zorg ervoor dat je niet weer naar zijn kantoor gestuurd wordt, want als dit te vaak gebeurt, word je naar de militaire academie afgevoerd.

Wie is die "Ghost Beamish"?
"Ghost Beamish" is de geest van Willy's opa. Hij geeft Willy nuttige informatie en fungeert zo'n beetje als gids om hem door het spel te loodsen. "Oop" geeft de eerste waarschuwing, dat er iets mis is in het brave stadje Frumpton. Meestal is het raadzaam naar de wijze woorden van opa te luisteren.

Help, ik word iedere keer naar de legerschool gestuurd!
Als Gordon of Sheila je waarschuwen om iets te doen, heb je maar kort de tijd voordat je "trouble meter" stijgt tot in de gevarenzone. Als Willy ongehoorzaam is aan zijn ouders of te vaak ondeugend is, gaat hij naar de legeropleiding. Meteen doen wat je gezegd wordt en je verstand gebruiken zijn meestal de beste manieren om uit de problemen te blijven.

Wat doe ik met de post?
Je kunt je rapport maar beter in de brievenbus laten zitten, want als je gesnapt wordt wanneer je Willy's rapport probeert te verstoppen, kun je de rest van het verhaal wel vergeten.

Wat doe ik als ik in mijn duim snij?
Als je je bezeert tijdens het groentesnijden in de keuken, ga je meteen daarna naar de badkamer boven en gebruik je de Eerst Hulp doos in de kast. Doe jodium en een pleister op de wond. Als je de snee niet goed behandelt, krijg je een infektie en kun je de Nintari kampioenschappen op je buik schrijven.

Hoe kom ik van die helse babysitter af?
Als de "helse babysitter" vleermuisneigingen krijgt, heb je maar heel kort de tijd om tot aktie over te gaan. Ren naar de badkamer en haal Tiffany's haarlak uit de kast. Spuit de vleermuis vol met lak, zodat je meer tijd wint om dit raadsel op te lossen. Dan naar Brianna's kamer, waar je de muis van de kat afpakt. Als je de muis hebt zoef je naar beneden, de huiskamer in en spring je achter de bank. Zet de muis op de salontafel en als Alicia de Vleermuis er op afspringt, zuig je haar op met de stofzuiger.

Wat moet ik met Duffy doen?
Geef Duffy te eten als hij honger heeft en laat hem geregeld uit. Als je niet goed voor Duffy zorgt, brengt hij je in moeilijkheden. Als je hem verwaarloost loopt hij weg en is het spel uit.

Wat moet ik met Brianna aan?
Als je met Brianna speelt op de schommel in de achtertuin, kies dan het tweede antwoord in de dialoog, als ze je vraagt haar hoger te duwen. Wanneer je haar de ruimte in slingert, kun je meteen je koffers pakken voor de militaire school. Je "trouble meter" gaat naar beneden als je Brianna helpt nadat ze van haar bed is gevallen op de eerste dag na het avondeten.

Hoe kom ik aan geld?
Er zijn twee manieren om Willy aan geld te laten komen in het huis van de familie Beamish: je eerste kans is het gras maaien na het avondeten op dag 1. De tweede gelegenheid is het wassen van de "Grange Rover" na het ontbijt op dag 2.

Wat doe ik in de boomhut op dag 2?
"Tree Fort Headquarters" is de ontmoetingsplaats van Willy en zijn vrienden Dana en Perry. Op de tweede dag moet je in ieder geval het Biffo Man stripboek meenemen. Je kunt ook met Perry een Mickey Morris baseball plaatje ruilen voor het dagboek van je oudere zus Tiffany, maar dit is niet noodzakelijk om het spel op te lossen.

Heb ik daarna nog wat in de boomhut te zoeken?
Na dag 2 kun je Dana alsnog overhalen Gigi te laten meedoen aan de Tootsweet kikkerspringwedstrijd als je haar het T-shirt geeft, dat je hebt gekocht bij het stalletje in het oude stadsgedeelte. Op dag 3 kun je een pot mieren meenemen uit het fort.

Wat gebeurt er in het Sloeffer Park?
Dit is de ideale plek om Horny te laten oefenen voor de springwedstrijd. Als je je kikker echt wilt zien springen, koop dan een flesje Slam Dunk cola bij het karretje en geef Horny een paar slokken. Probeer meteen ook eens wat er gebeurt als je Horny de vliegen en de mieren voert.

Hoe kom ik bij Spider weg in de Pizzeria?
Wie niet sterk is, moet slim zijn is hier het devies. Pak de "No Smoking" sticker van de muur en gooi die in de afvalbak. Als Spider binnenkomt, geef je hem de Biffo Man strip. Gaat ie echt van uit zijn(?) dak!

Wat doe ik bij het OK T-shirt kraampje?
Als je een foto hebt laten maken in de pizzeria en je karweitjes thuis hebt gedaan, kun je hier een T-shirt laten maken. Schuif de verkoopster een vijfje toe plus de foto en je bent de trotse eigenaar van een shirtje dat wel 1000 keer gewassen kan worden.

Hoe kom ik in West Frumpton?
Pas op de derde dag kun je de pont naar West Frumpton nemen. Als de pont weer vaart, kun je Gus een muntje geven uit de fontein (laat het tweede muntje liggen!) of



voor de overtocht betalen met het Mickey Morris plaatje.

Hoe bereik ik het Humpford landgoed?
Eerst moet je de springwedstrijd winnen. Onder de prijzen bevindt zich een "jet-ski", waarmee je naar het landgoed kunt.

Hoe kom ik langs de papagaai?
Arthur is een zeer gevoelige vogel, dus je moet niet tegen zijn veren instrijken. Probeer de volgende antwoorden tijdens de dialoog: 1,2,1,2.

Kan ik iets met het harnas doen?
Het harnas staat zeer zorgvuldig opgesteld en klettert letterlijk tegen de grond, als je de val niet breekt. Pak het tafelkleed uit de eetkamer en leg dat aan de voeten van het harnas, voordat je het omver gooit. Pak de helm en het stuk papier, dat je in het harnas vindt.

Wat doe ik in de eetkamer van het landgoed?
Leona en Louis bevinden zich in de kamer ernaast, dus je moet snel en stil handelen. Pak de koperen beker van de tafel en plaats deze op de vloer. Dan haal je het tafelkleed weg. Neem de beker mee als je weggaat. Je kunt het vergrootglas gebruiken om te kijken wat Leona en Louis uitspoken, maar ga niet naar binnen, want dan word je gepakt.

Hoe bevrijd ik de kikkertjes?
Eerst gooi je de koperen beker uit de eetkamer naar Kok Childish om haar af te leiden, waarna je je verstopt achter de grote kookpot. Daar grijp je de juspan en giet je de gesmolten boter vlak achter de kokkin op de grond. Schuif de kookpot iets dichter naar haar toe. Ga dan terug naar de keukeningang en spring op de lopende band, waar de kikkertjes aan hangen. Als de band draait, schrikt de kokkin als ze jou ziet. Ze valt in de grote pot en begint te gillen. Smoor haar gegil met de helm van het harnas en als je met haar afgerekend hebt, breng je de lopende band tot stilstand door op de "stop" knop te drukken van het controlepaneel vlakbij. Dan maak je dat je wegkomt, maar Louis en Leona krijgen je toch te pakken. Als je alles goed hebt gedaan, word je echter door de kikkers gered.

Hoe kom ik het gebouw van de Loodgietersvakbond binnen?
Je kunt het "Local 409" niet binnen tot dag 4, maar je kunt wel de toespraak van Louis Stoole bijwonen op de derde dag. Op dag 4 kun je Louis' kantoor binnensluipen door het raam. Als je er net bent, komt Louis letterlijk met de deur in huis vallen. Snoer hem de mond met de ontstopper, wat je net de gelegenheid geeft de "Security Pass" te grijpen en hem te smeren.

Hoe ontsnap ik aan de bende bij de "Golden Bowl?
Van Ray krijg je alleen de moersleutel toegeworpen, maar verder helpt hij je niet. Gooi de rookbom, die je van de Japanse toeristen op de veerboot hebt gekregen, naar de Cripes bende en gebruik de moersleutel om de brandkraan open te draaien. Terwijl de bende ondergespoten wordt, maak je dat je wegkomt en ren je naar het Tootsweet terrein, waar je de Japanners weer tegenkomt.

Hoe kom ik het café binnen?
Op de "jet-ski" die je hebt gewonnen zit een cassetterecorder. Hiermee ga je naar de telefooncel naast het gebouw van de vakbond. Leg de telefoonhoorn op de recorder, die je op "opnemen" zet. Kies 432-7446 om het telefoongesprek met Alyssa op te nemen. Bel dan naar de "Golden Bowl" en vraag naar Ray. Als hij aan de telefoon komt, draai je het bandje af. Wanneer jij dan naar het café gaat, staat Ray binnen te telefoneren en kun je naar binnen.

Wat moet ik in de "Golden Bowl" doen?
De arme Burt heeft geen lootje gekocht, dus geef je hem het loterijbriefje dat je hebt gevonden naast het T-shirt kraampje. Je mag dan blijven om de trekking te zien. Pak de naaktkalender van de stapel op de bar voordat je weggaat.

Hoe kom ik aan een inschrijfformulier voor de Kikkerspringwedstrijd?
Dit formulier kun je afhalen aan het loket bij het Tootsweet gebouw op dag 3.

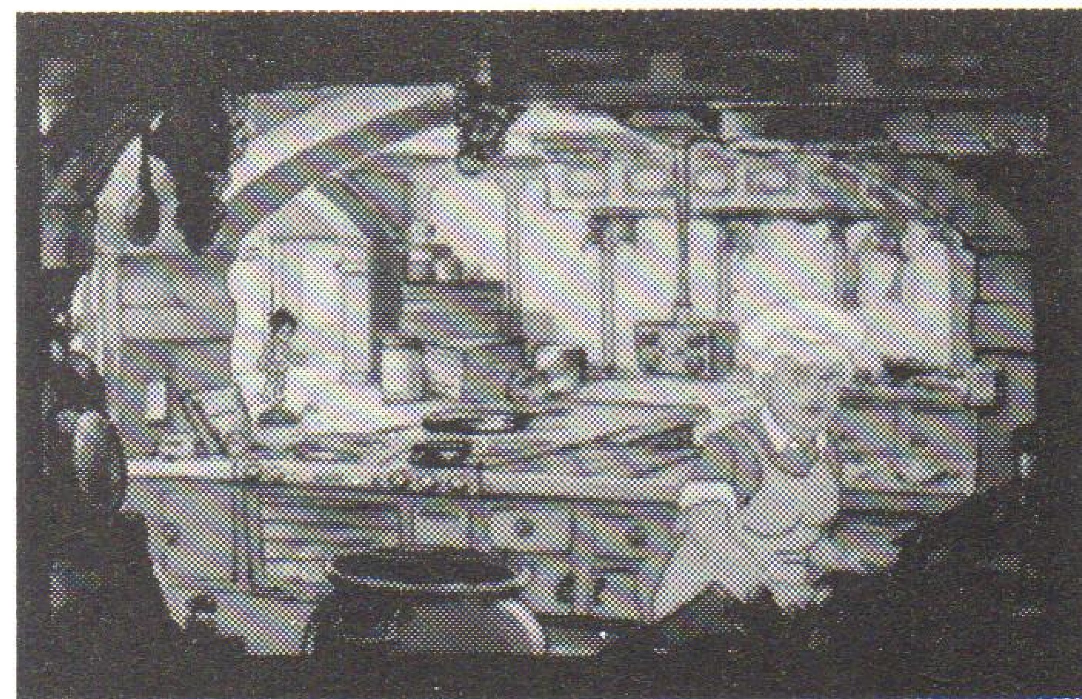
Kunnen de Japanse toeristen me helpen tegen de Cripes bende?
Als je het Tootsweet gebouw kunt bereiken, terwijl de Cripes achter je aan zitten, praat dan met de Japanners. Ze zullen je helpen als je antwoord nr.1 kiest.

Hoe kan ik Horny laten winnen bij de wedstrijd?
Zonder een beetje hulp kan Horny nooit winnen van Turbofrog. Zet het potje met vliegen in de buurt van Turbofrog; hij eet er een paar en valt in slaap. Geef ze niet direkt aan Turbo en laat Horny hier niet van de cola drinken, want in beide gevallen word je gediskwalificeerd. Als Gigi meedoet springt Horny beter, maar van haar kan hij niet winnen..... (hoeft ook niet).

Hoe kom ik weg uit het kantoor van de Tootsweet beveiligingsman?
Hier moet je de Nintari sleutel kombineren met de GI Jim ketting, waarna je de wachter kunt hypnotiseren.

Hoe kom ik voorbij de stakende loodgieters?
Een smakelijk kalendertje gaat er altijd wel in...........

Hoe kom ik in de "Sludgeworks"?
Om in de fabriek te komen moet je het pasje laten zien, dat je in het kantoor van Louis Stoole hebt meegenomen. Het alarm gaat af, zodra je in de fabriek bent



aangekomen, dus zorg dat je geen tijd verliest.

Hoe kom ik over de loopbrug?
Om dit raadsel op te lossen heb je de bouwtekeningen nodig, die je in het harnas hebt gevonden. De kleurcode voor het aktiveren van het kontrolepaneel staat aangegeven in de marge van de kaart. Voer de vierdelige code in en als het groene lampje boven de hendel groen wordt, weet je dat de combinatie correct was. Tenslotte haal je de hendel over, zodra de wachters zich op de brug bevinden.

Wat doe ik in het "Duct Control Center"?
Tijd is essentieel; als je niet opschiet koop je de farm. Type "AIR" op het kontrolepaneel en als de wachters verschijnen, druk je op "ENTER" om ze van de loopbrug af te blazen. Dan tik je "TRAM" in en drukt weer op "ENTER" om naar de "Tub Tray Tram Room" te gaan.

Hoe ontsnap ik aan Stanley in de "Tub Tray Tram Room"?
Blijf in het midden van de loopbrug totdat Stanley zijn hoed naar je toegooit. Vergeet niet te bukken als hij je probeert te raken. Als de hoed aan het eind van de lopende band terechtkomt pak je hem op. Gooi de hoed naar Stanley vanaf het punt waar je staat; niet teruglopen naar het midden! Als het lichaam van Stanley gedumpt wordt, ren je terug naar het midden en spring je op de zuigstang die links van de loopbrug omhoogkomt.

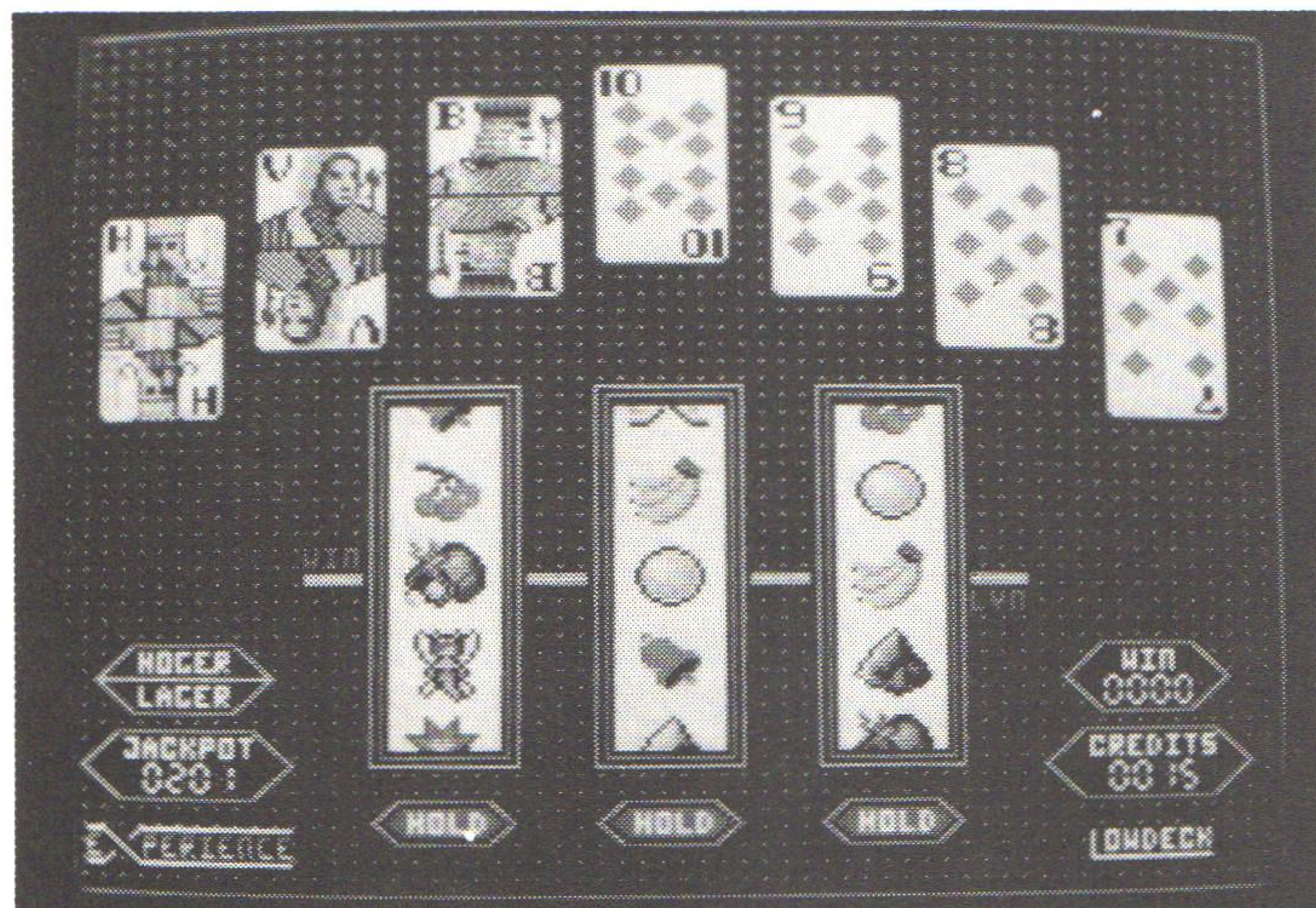
Hoe kom ik door de tunnels?
De blauwdrukken van het Humpford landgoed vormen de kaart van het "Tub Tray Tram" tunnelnetwerk. De afbeelding van een toilet is het einddoel. Als je in het karretje springt word je automatisch naar Grand Junction gebracht, waarna je de kaart moet gebruiken. Vanaf Grand Junction ga je rechtdoor naar Conjunction Junction, dan naar rechts. Als je Compunction Junction bereikt ga je naar links en dan rechtdoor naar Malfunction Junction. Ga door totdat je bij Petticoat Junction komt en daar ga je naar links. Vanaf hier kom je bij de laatste confrontatie met je aartsvijanden Leona en Louis in het Hete Modder Vat.

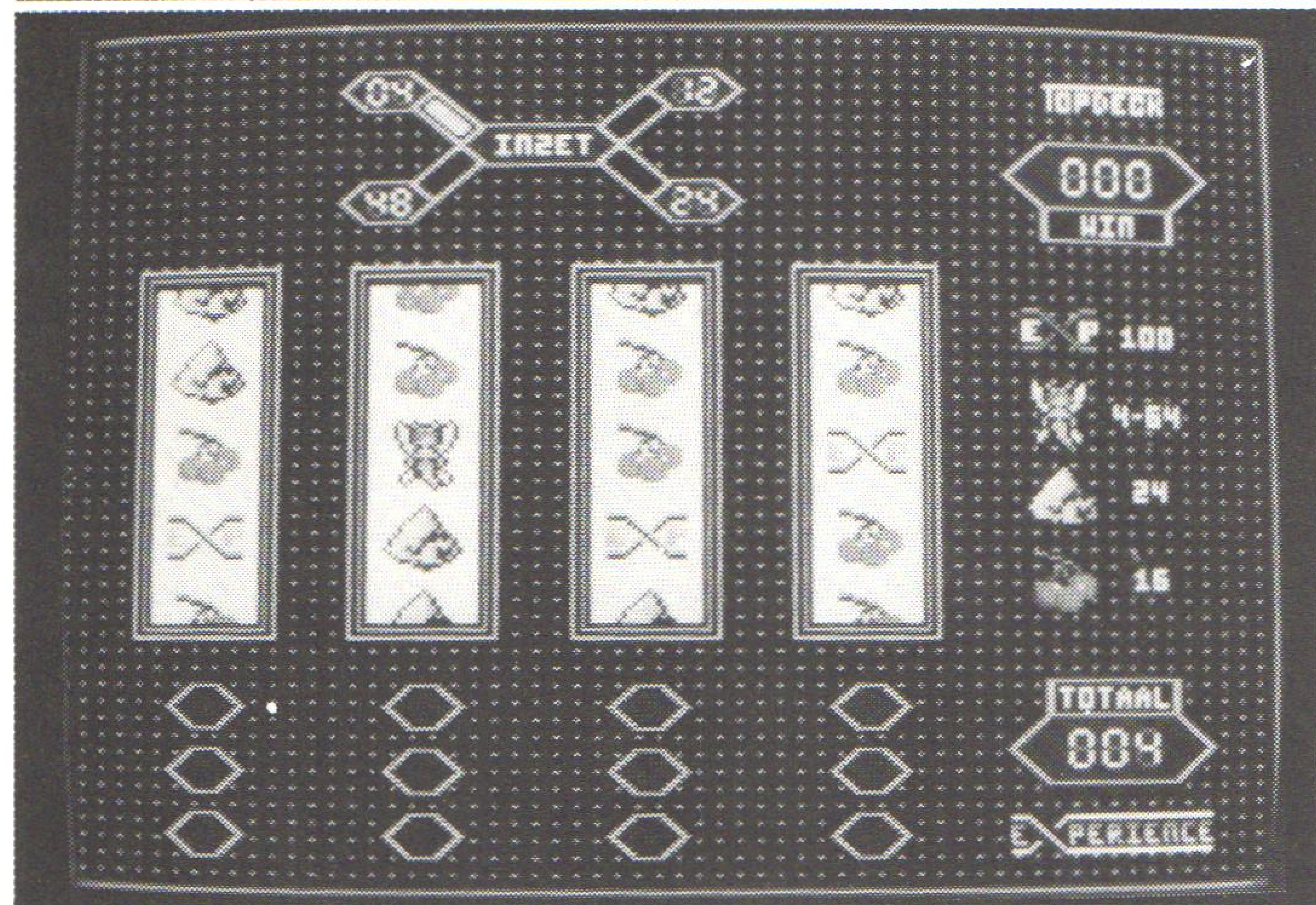
Hoe red ik Gordon?
Eindelijk kun je de jo-jo gebruiken, die Willy vanaf het begin bij zich heeft. Klik met de jo-jo op Willy. Leona en Louis zullen naar je toerennen op de rand van de reuze W.C. Als ze ophouden met lachen, gooi je de jo-jo naar ze toe en komen ze in de smurrie terecht. Vergeet niet door te trekken als ze in de toiletpot rondzwemmen............

INFINITY

Experience Software.
MSX-2, Min. 128Kb.
Richtprijs FL. 25,=

Achter deze titel gaat een schitterende fruitmachine schuil die helaas niet op alle MSX computers wil draaien. Wij konden het spel niet aan de gang krijgen op onze MSX-2+ computer (Sanyo), maar vreemd genoeg kon dit spel probleemloos opgestart worden op een Sony 700 die omgebouwd was naar MSX-2+. Oppassen dus als je een 2+ hebt.



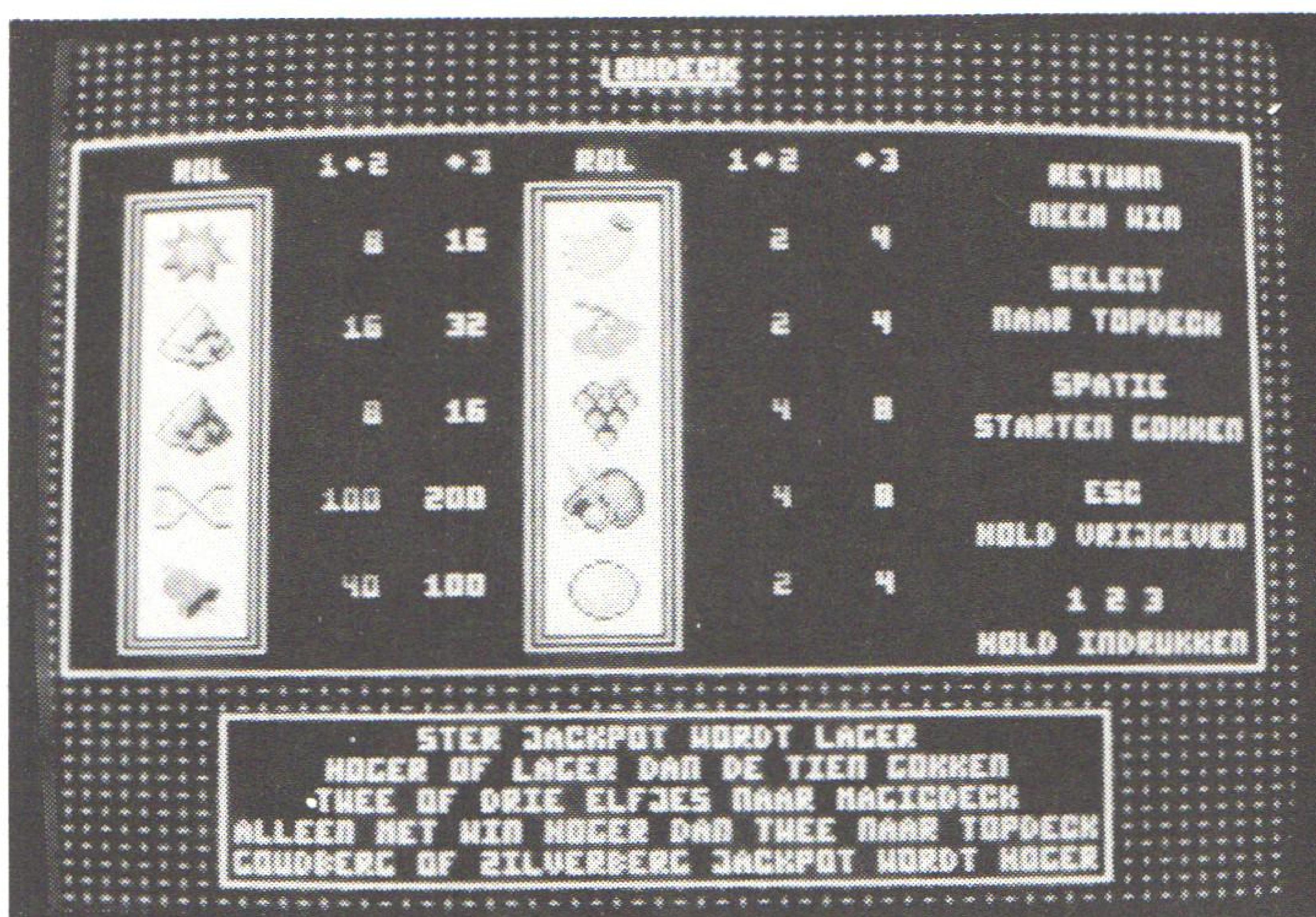


Deze fruitmachine is niet alleen een gokkast, maar tevens een spel met verschillende mogelijkheden zodat je veel meer te doen hebt dan bij de meeste éénarmige bandieten die in omloop zijn.

INFINITY heeft 3 'decks': een low-deck, een top-deck en een magic-deck. Al deze decks zijn aparte fruitmachines waarmee gegokt kan worden. Met welk deck je speelt hangt af van de resultaten van je spel maar het komt er in grote lijnen op neer dat je bij voldoende winstpunten kunt gaan gokken op de verschillende levels, waarbij je zelf kunt omschakelen tussen deze levels.

Deze mogelijkheden maken het spel bijzonder interessant en veel leuker dan de gemiddelde gokkast. Op elk deck kun je weer op andere manieren gokken of inzetten veranderen, zodat je met een beetje geluk en wat ervaring uren bezig kunt zijn.

Het basisspel is een fruitmachine met 3 rollen, een rij speelkaarten, een vakje voor je winstpunten en eentje voor je spelpunten. Uiteraard is er een jackpot en de inhoud hiervan wisselt aan de



hand van de stand van enkele symbolen op de rollen. Bij winst op de rollen kun je gaan gokken met de speelkaarten en als je goed gokt krijg je winstpunten. Nu kun je met deze winstpunten gaan gokken op de andere decks waarbij de inzet veranderd kan worden. Uiteraard kun je het gokken onderbreken en je laten 'uitbetalen' waarna je weer teruggaat naar level 1, het basisspel.

Beeld en geluid zijn uitstekend. Er is muziek, maar deze kan uitgeschakeld worden. Je kunt kiezen tussen weergave op een monitor of op een TV.

De scrolling is uitstekend en de uitlezing van het toetsenbord gaat razendsnel zodat je vlot kunt spelen en niet hoeft te kijken of het spel wel doet wat jij hebt ingetoetst. Een handleiding ontbreekt, maar er zijn verschillende schermen met informatie over het spel. Je moet wel de moeite nemen om deze goed te lezen want het spel heeft vele mogelijkheden en het is jammer als je die niet allemaal benut.

De fruitmachine werkt als een echte gokkast. De symbolen verschijnen dus niet willekeurig maar in volgorde van waarde. De laagste waardes (kersen) zullen dus regelmatig punten opleveren terwijl de kans op de hoogste waardes (of de jackpot) erg klein is.

Programmatechnisch gezien is dit vakwerk en als spel hoort deze gokkast bij de toppers. Voor de zeer lage prijs kun je dit fantastische programma echt niet laten liggen!

Alfred.

BEELD: 9
GELUID: 8
SPELKWALITEIT: 9
PRIJS: 10

Beschikbaar gesteld door Timesoft.

SEARCH FOR MUM

Dit is een platformspel voor MSX-2 dat eveneens op onze Sanyo 2+ niet wilde draaien en weer wel op een omgebouwde Sony 700. Van dit spel kon ik helaas geen foto's maken en ontbreken enkele gegevens, omdat ik geen andere MSX tot m'n beschikking had en het moet doen met wat ik gezien heb bij een demonstratie.

Dit spel werkt met vaste velden en in elk veld moet de sleutel gevonden worden waarmee de deur naar een volgend veld geopend kan worden. In de velden ladders (al dan niet bewegend), lopende banden, liften en glijbanen. De beelden zijn aardig en eenvoudig, de animatie is redelijk. Voor de MSX-1 zijn al vele soortgelijke spellen verschenen en qua graphics heeft dit spel niet veel meer te bieden dan deze oude MSX-1 spellen. Daarom kunnen we dit spel niet bij de toppers rekenen want -qua graphics- zijn er fraaiere exemplaren. De prijs is echter geheel in overeenstemming met de spel- en grafische kwaliteiten en voor het bedrag van slechts FL. 25,= krijg je precies wat je voor dit bedrag kunt verwachten: een aardig platformspel.

Alfred.

BEELD: 6
SPELKWALITEIT: 7
PRIJS: 7

Beschikbaar gesteld door Timesoft.

PREVIEW ILLUSION CITY

De Japan-kenners onder ons, die regelmatig een Fan of Magazine ter hand nemen, kunnen een flink stuk vooruitblikken op wat ons op softwaregebied nog allemaal te wachten staat. Leuk, zeker als je leest dat Microcabin, terwijl Xak 3 nog maar net uit is, alweer bezig is aan een superprodukt: ILLUSION CITY.

Het ziet ernaar uit dat Microcabin, samen met Compile, op dit moment de produktiefste softwaremaker op de MSX is, de ene na de andere topper rolt eruit. ILLUSION CITY is een initiatief van Microcabin, dat ze naar aanleiding van het uitkomen van de nieuwe Turbo-R, de A1GT, hebben genomen. Dat ze voorop lopen met de nieuwste ontwikkelingen, hebben ze meermalen bewezen. Fray was het eerste spel voor de Turbo-R, Illusion City is het eerste Turbo-R spel met..... Midi !

Maar goed, laten we eerst eens kijken wat Illusion City ons te bieden zal hebben. Microcabin heeft weer gekozen voor de in Japan zo populaire RPG- vorm, maar heeft er toch weer wat hele speciale onderdelen in verwerkt. Het spel speelt zich af in een niet al te verre toekomst, een beetje SD-Snatcher-achtig en het spelgenre is, net als Snatcher, dan ook cyberpunk, een bepaalde stroming binnen de Science Fiction lektuur (het boek "Neuromancer" is een goed voorbeeld hiervan).

TROUBLES IN TOWN.......

Hong Kong, even na de eeuwwisseling. Het bestuur over deze stad is volledig in handen van de grote multinational SIVA, die volledig aan de touwtjes trekt hier. Tot op een kwade nacht een ramp gebeurt... Door een onbekende oorzaak stort de aardkorst onder deze grote stad in en Hong Kong zakt weg, tot honderden meters onder de grond. Deze ramp kost vele slachtoffers, maar toch zijn er veel overlevenden in de weggezakte stad.

Men besluit Hong Kong weer op te bouwen, door een kunstmatige funderingsplaat te maken, die op het oude Hong Kong rust. Op deze fundering wordt een nieuwe, hypermoderne stad gebouwd. Maar ook het oude Hong Kong blijft nog in gebruik... Het worden de Achterbuurten, de "Outer", de woonplaats voor de lagere klassen van de bevolking....

20 jaar later. Er beginnen vreemde dingen te gebeuren in de ondergrondse stad. Vreemde gedaantes dwalen door de straten en er gaan verhalen over magie, die de stad in haar greep heeft. De vroegere topmensen van SIVA hebben een verbond gesloten met demonen uit het binnenste der aarde en beschikken nu over enorme krachten. Zij proberen de stad te veranderen in een voorportaal van de hel. Alle kontakten met "boven" worden verbroken, het gebied wordt als gevarenzone bestempeld. De buitenstaanders noemen de stad "Illusion City"...

Een groep mensen durft het aan de stad te betreden. Het is het anti-demonen korps, de "Demon-busters", een speciaal getraind team van de Outer Police. Onder leiding van demonenjagers Tjen-Leng en Mi-fang, zal het zwaarbewapende en getrainde team proberen de spookstad te bevrijden.......

Illusion City speelt zich in bovenaanzicht af en je kunt werken met teams van 3 man. De keuzemenu's zijn aan de plaatjes te zien in het Engels (LOOK, TALK, enz.). Bijzonder zijn ook de vechtscènes. Mij doen ze nog het meest denken aan de "Underpasses" in Gryzor; je kijkt op de rug van je figuren, het scherm is in 3D uitgewerkt en je hebt allerlei moderne wapens tot je beschikking. Verder heeft het spel een mogelijkheid om de VR (Virtual Reality) uit en aan te zetten, wat dat inhoudt weet ik ook (nog) niet. (NvdR: "Virtual Reality" is het spelen in 3-D, waarbij de speler de illusie heeft zich in het spel te bevinden. In London is dit momenteel de grote rage; daar zijn speelhallen vol met dergelijke apparaten. Om het VR-effekt te verkrijgen moet je een speciale helm opzetten).

Illusion City heeft fantastisch Midi-geluid, dat speciaal voor de Turbo-R is gecomponeerd (op een Roland CM-32). De muziekstukken hebben een gemiddelde grootte van zo'n 30 Kb.

Verder nog even een vertaald stukje uit een interview met één van de makers (vrij vertaald): "......Fray was voor ons op de Turbo-R een 'uitprobeerseltje', we benutten de fantastische mogelijkheden van dit apparaat nog lang niet volledig. Daarom kon van Fray ook een MSX-2 versie gemaakt worden zonder al te veel kwaliteitsverlies. In Illusion City zijn we van plan de mogelijkheden van de Turbo-R, dus de PCM-sampler, het 256k Ram geheugen, de R800 en natuurlijk niet in de laatste plaats de MIDI van de A1GT, volledig te gaan gebruiken. Daarom is het ook ondenkbaar dat voor de MSX 2 een conversie van dit spel gemaakt zal worden, die heeft er gewoon de capaciteit niet voor... In de toekomst zullen we proberen meer van dit soort puur Turbo-R spellen uit te brengen. Hopelijk zal deze trend door de andere softwarehuizen gevolgd worden, zodat de Turbo-R nog populairder zal worden (even tussendoor: inmiddels bezit zo'n 25% van de Japanse MSX-ers een Turbo-R). Dit betekent natuurlijk niet dat we niets meer voor MSX-2 zullen doen...."

Ik zou zeggen: Turbo-R bezitters, kijk er vol verwachting naar uit, zeker als je ook nog in het bezit bent van MIDI-saurus of de A1GT. En de anderen... tja... Die zullen het 'maar' moeten doen met the Tower of Gazzel....

Dennis.

SUPER ZEALOGUE

MAKER: MSX-MAGAZINE/TAKERU
GENRE: SCHIETSPEL.
FORMAAT: 1*2DD.
PRIJS: FL. 60,= à FL. 80,=
OPTIES : MSX 2+ (SCROLL)

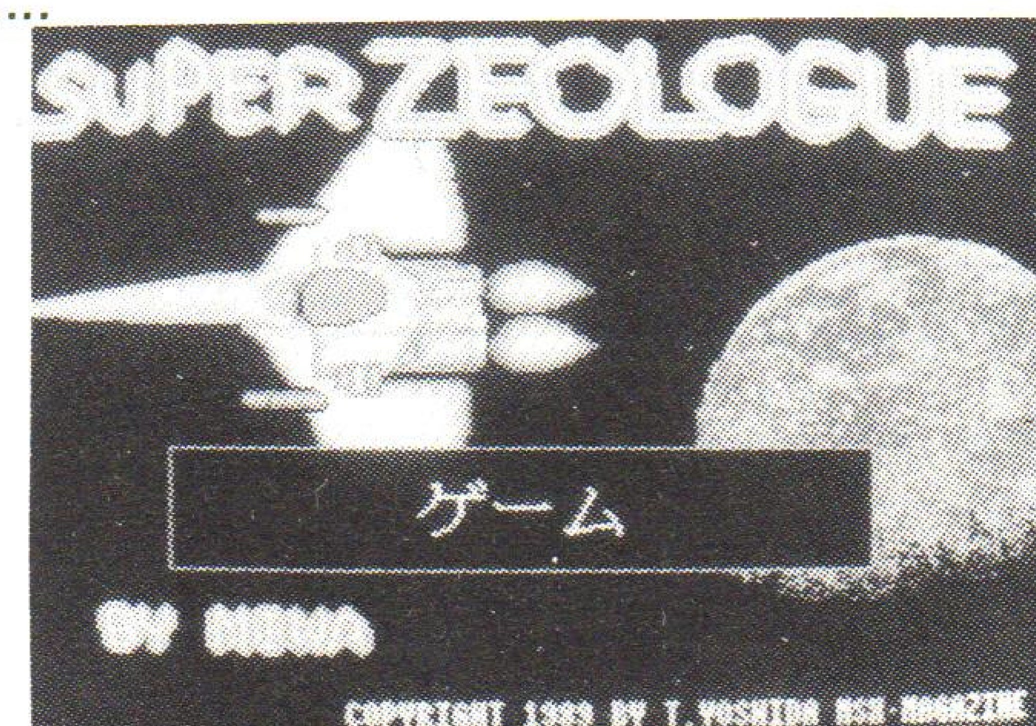
De namen Twinkle Star en Twinkle Star 2 zullen vele MSX-ers wel bekend in de oren klinken. Super Zealogue is niets minder dan een vervolg op deze 2 shoot 'em ups, gemaakt door MSX-Magazine Japan en uitgebracht door Takeru. Alledrie de spellen zijn met dezelfde construction kit geschreven en het is dan ook niet verwonderlijk dat ze behoorlijk wat overeenkomsten vertonen. Het schijnt zelfs dat via een verborgen optie (die ik zo direkt niet weet), dit constructieprogramma tevoorschijn kan worden geroepen, zodat men zelf een eigen schietspel kan ontwerpen.

Mensen die Twinkle Star kennen, weten wat ze zich ongeveer voor moeten stellen bij Zealogue: afwisselend horizontaal en vertikaal scrollende levels (waarbij niet-tweeplussers de horizontale scrolling missen), de gebruikelijke wapens en options, plus de nodige eindtegenstanders.

Ik vind Zealogue iets beter dan de voorgaande Twinkle Stars, grafisch lijkt het wat beter uitgewerkt. De muziek en spelkwaliteit zijn daarentegen hetzelfde.
Een tamelijk standaard, maar zeker niet slecht schietspel, dat wat lager geprijsd is dan wat we gewend zijn uit Japan (hoewel het toch nog wat duur is voor een schietspel). Heb je een MSX 2+, dan kijk er eens naar....

Dennis.

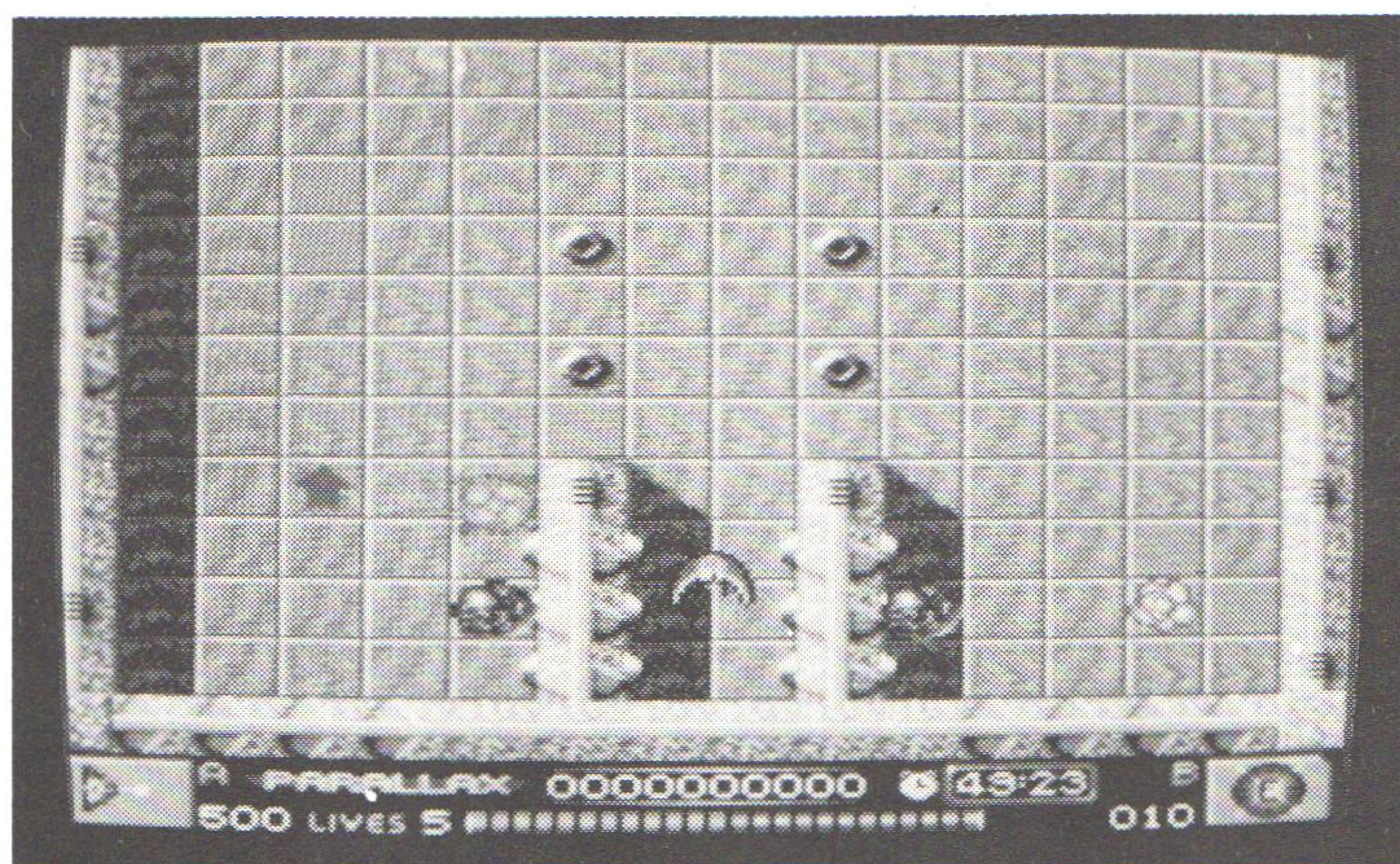
BEELD: 8
GELUID: 7
SPELKWALITEIT: 8

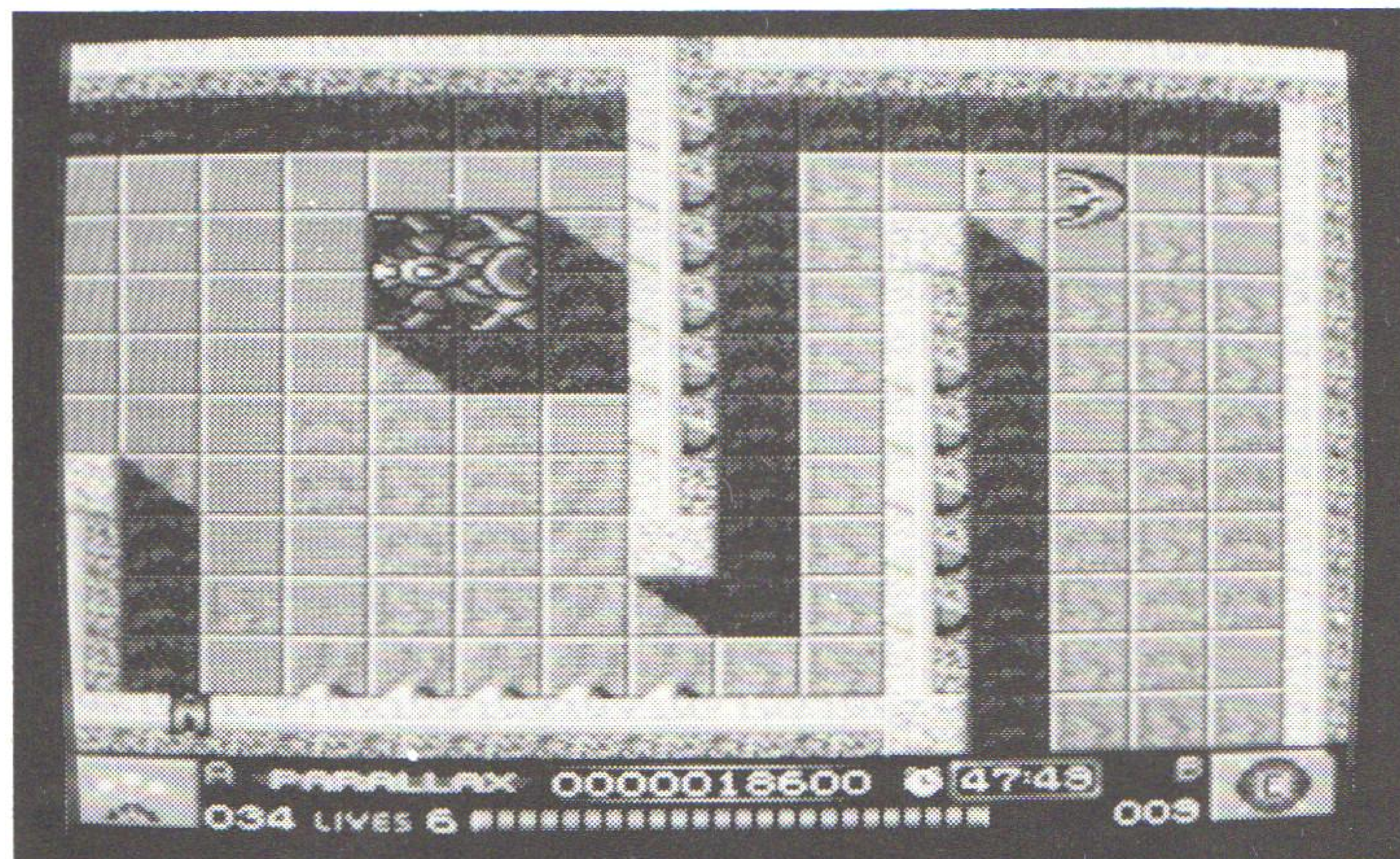


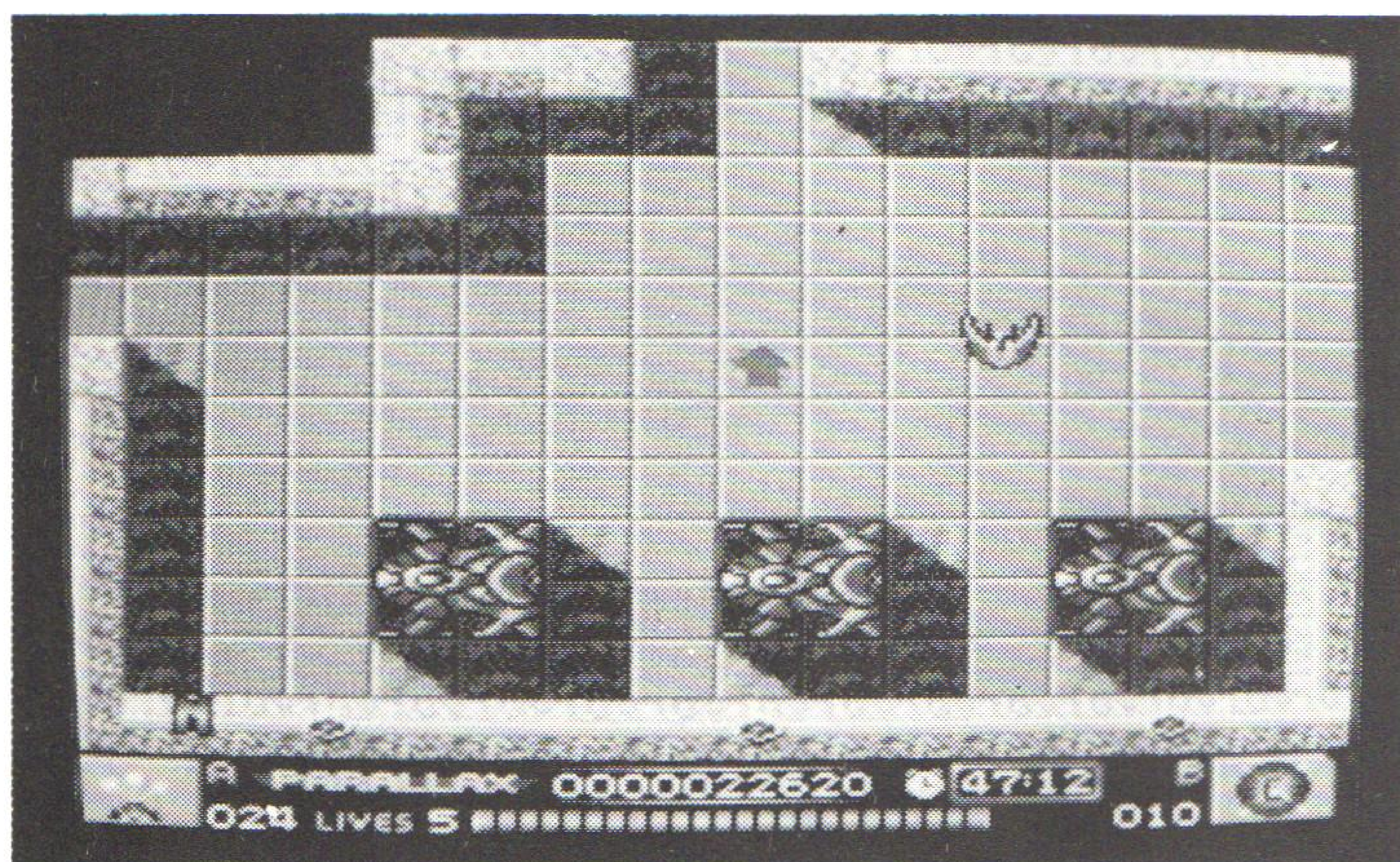
MAGNAR

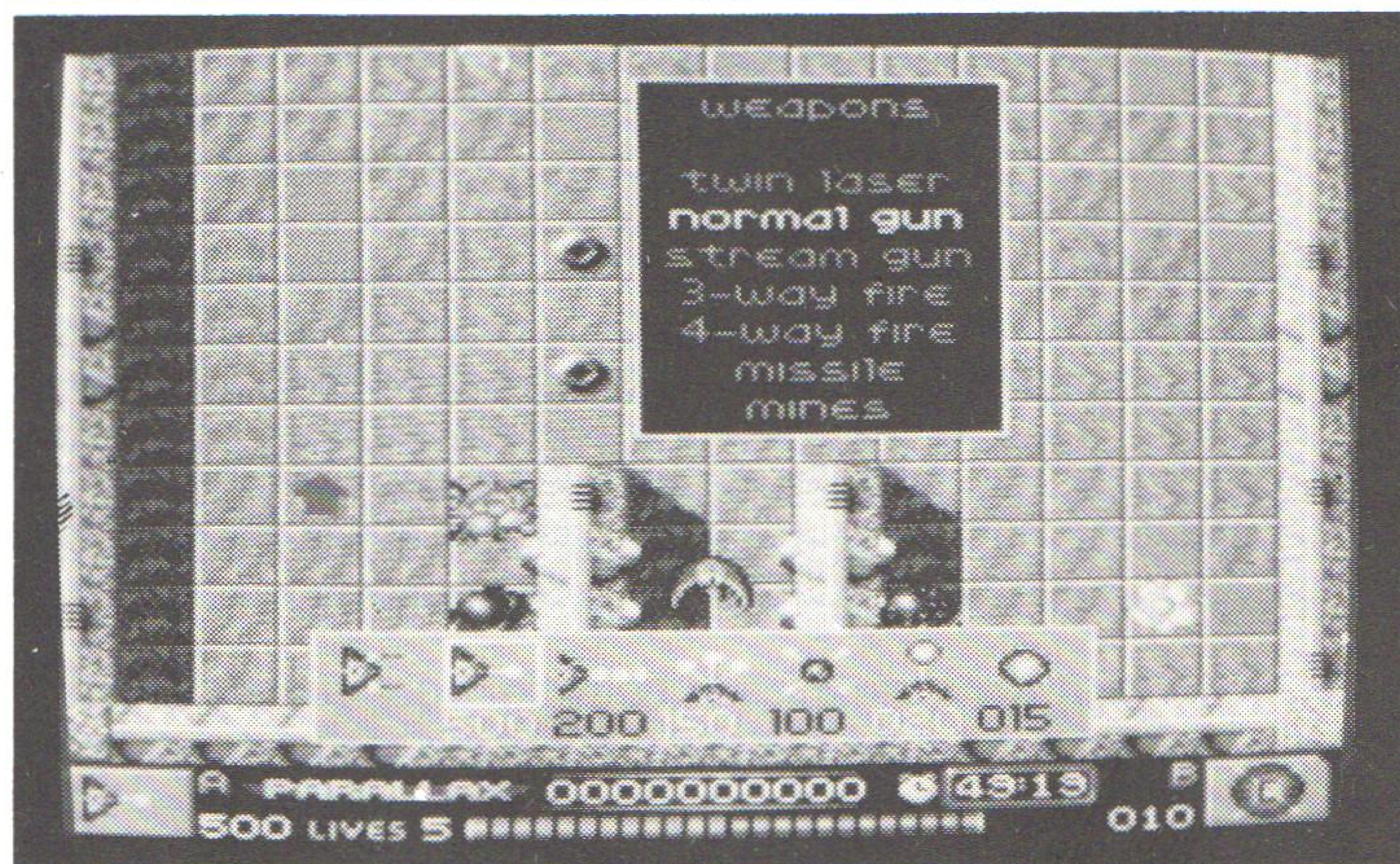
Parallax.
MSX 2/2+.
Min. 128Kb. ram.
Richtprijs: FL. 50,=

MAGNAR is het vervolg op VECTRON dat zo'n 2 jaar geleden door Eurosoft werd geleverd. Dit betekent eindelijk weer eens een Nederlands spel van Japanse klasse met een Nederlandse handleiding en dito schermteksten. Het spel wordt uitgebracht op een enkelzijdige diskette, zodat het ook op de oude MSX-2 computers gedraaid kan worden. Er is wel 128Kb. geheugen noodzakelijk. De FM-PAC wordt ondersteund.
MAGNAR wordt uitgebracht door MSX-club Gouda, zodat wat betreft de levering nu eens geen twijfel behoeft te bestaan. Deze club heeft het afgelopen jaar een uitstekende reputatie opgebouwd.









MAGNAR is een arcade-schietspel waarbij de schermen niet scrollen doch omgeschakeld worden. Dit overgaan in een volgend (of eerder) scherm gaat snel en zonder storende onderbreking. Op de schermen verplaats je een voertuig en bewegen allerlei schietende tegenstanders die ondersteund worden door vaste lokaties van waaruit eveneens op jouw schip wordt geschoten. Zodra je wat vernietigt verandert dit voor korte tijd in een item dat je kunt 'oppakken' waarbij dit punten oplevert of je voorraden aanvult met b.v. munitie en brandstof. Vanwege de beperkte tijd die hiervoor staat maakt dit het spel extra lastig want je moet zeer snel beslissen of je een item zult oppakken -en hierbij onder vijandelijk vuur blijft liggen- of doorgaat met het vernietigen van de rest van het veld. Het spel zelf heeft ook een tijdslimiet; weergegeven door een klok rechtsonder in het scherm.

Het spel doet zeer Japans aan en om dit te benadrukken hebben de programmeurs gebruik gemaakt van Japans aandoende muziekjes en geluidseffekten. Leuk voor wie in die sfeer wil blijven, maar ik persoonlijk had op mijn MSX-2+ graag eens wat muziek en effekten gehoord zoals die op de Amiga ten gehore worden gebracht. Bij een schietspel mogen, wat mij betreft, best een paar flinke knallen en een stevige beat.

Het spel heeft diverse menu's onder de Funktietoetsen 1 t/m 5. Hier kun je kiezen uit 7 verschillende wapens en kan het spel geSAVEd of weer ingeladen worden. Verder is er een hoofdmenu, een menu voor de uitrusting en een systeemmenu waarin je o.a. de muziek kunt uitschakelen. Het spel kan op verschillende manieren onderbroken worden en als dit met de ESC-toets gebeurt verschijnt het bekende 'pauzehokje' op het scherm.

KONKLUSIE

MAGNAR is goed speelbaar en zowel schermteksten als handleiding zijn eindelijk weer eens *LEESBAAR*; dat was weer even genieten geblazen op m'n MSX computer! De schermen zijn fraai (echte MSX-2 kwaliteit) en de scrolling is zeer soepel. Het spel is lekker lastig en heeft vele opties waaronder bonusvelden zodat je je niet gauw zult vervelen. Het enige dat kan vervelen is de muziek, maar die is uitschakelbaar zodat je met alleen geluidseffekten kunt verder spelen. Wie de geluiden bij de Japanse spellen leuk vindt zal de muzikale omlijsting bij dit spel zeker kunnen waarderen. De doorgewinterde fanaten zullen het spel misschien iets te makkelijk vinden in vergelijking met soortgelijke spellen uit Japan. Daar staat echter een zeer gunstige prijs tegenover die on-Japans is.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door MSX-Club Gouda.

MSX TIPS & TRICKS MSX

RANDAR III

Het eerste deel van dit spel wijst zich eigenlijk vanzelf. Open de kistjes in de grotten en versla de King-Orc. Je moet nu voor de koning een aantal juwelen bijeen zoeken. Eigenlijk hoef je hierbij niets anders te doen dan van dorpje naar dorpje lopen en iedereen overal aanspreken, je krijgt dan vanzelf je juwelen bij elkaar en tevens je twee hulppersonages: Sofia de tovenares en Grein de ridder. Op een gegeven moment moet je ook het bomendoolhofje binnengaan, en tegen het meertje in het midden aanlopen. Sofia krijgt hier als ability "Telepathy". Als je hier later nog eens terugkomt, wordt telkens ieders power volledig aangevuld.

Na een tijdje heeft de "dorpjes-formule" geen succes meer en valt nergens meer iets te halen. Zoek dan een plekje op met een stukje strand en loop hier een paar keer overheen. Je vindt een armband. Met dit voorwerp ga je naar het dorpje bij het bomendoolhof, en zoekt de vrouw alhier op. Zij geeft je "diving" als ability. Ga nu naar het dorpje met de aanlegsteiger en stap in de boot. Laat je eerste figuur duiken en hij vindt de voorlaatste edelsteen. Na een gesprekje met de koning kun je nu naar de tweede grot op dit eiland, waar het boss-monster van dit eiland huist: een griffioen. Na een demootje zie je hoe Grein het laatste juweel weet te bemachtigen, maar zelf wordt gedood door de griffioen. Droevig muziekje en je loopt naar buiten. De grot stort in, maar even later komt de griffioen weer naar buiten gevlogen. Je mag hem met z'n tweeën verslaan, geen al te grote opgave. Hierna mag je terug naar de koning. Die geeft je een pasje, waarmee je het eerste eiland (als opwarmertje bedoeld) mag verlaten.

Via de poort linksboven kom je op eiland 2, dat meteen een heel stuk groter is. Zoek hier het eerste dorpje op en ontdek dat iedereen er versteend is. Ga hierna naar het kerkhof links ervan en loop tegen het grote kruis aan. Kies hier 2 keer de optie "open kistje" (3de optie en dan 1ste optie) en er komt een doorgang naar beneden vrij. In het nu volgende grottenstelsel zijn aardig wat kistjes te vinden. Eén ervan laat de grond onder je instorten, waarna je door een schacht valt. Je komt dan in het hol van Medusa, die één van je figuren versteent (is te genezen) en je een spiegel geeft. Daarna sta je weer terug boven. Loop nu wat verder naar het noorden, waar een tweede dorpje is, dit keer met normale inwoners. Hier in de buurt is een bomendoolhofje, waar een huisje is te vinden. Loop dit binnen, praat met de oude vrouw die er woont en je kunt het kasteel even verderop binnen. Hierin bevinden zich geen monsters, maar wel speren, die uit de muren steken. Veel kistjes weer en ook een kerker, waarin een gevangene opgesloten zit. Spreek haar aan en zoek dan het beeld in het kasteel op. Loop tegen dit beeld aan, beantwoord de vraag met ja en je hoort een rommelend geluid. De gevangene staat nu buiten. Spreek haar nog eventjes aan en je kunt net als haar naar buiten lopen. Ga nog even langs het huisje met de oude vrouw: die is ook weer happy..

Je kunt nu terug naar het hol van Medusa, om deze giftige madam te verslaan. Medusa zelf is niet al te moeilijk, maar als ze is verslagen, komt haar vriendje door de muur aanzetten en die is zeker geen makkie! Heb je deze slangenman eindelijk verslagen, dan is je beloning een zilveren steen. Als je teruggaat naar het eerste dorpje, zul je merken dat alle mensen daar nu weer normaal zijn.

Het is wel de bedoeling dat je inmiddels nogal wat ervaring, kracht en wapens hebt opgedaan, anders kun je onmogelijk overleven verder op dit eiland. Je kunt je nu wat verder wagen. Bij het tweede dorpje loop je naar het noorden, over de brug en dan naar links. Ga dan weer naar beneden en dan is rechts weer een nieuw dorp. Hier doe je er goed aan om even langs de dokter te gaan. Je wordt hier aangesproken door een meisje, dat met je meegaat als derde persoon: de genezeres Emily. Eén nadeeltje: zij heeft level 1 en je moet dus zorgen dat je haar zo snel mogelijk op niveau krijgt met je andere spelers. Dit gaat wel lekker snel met de monsters die je hier tegenkomt.

Is ze "op level", dan kun je je weer verder wagen: zuidwaarts. Als je helemaal doorloopt, kom je bij een gebied met een woestijn, wervelstormen en gaten, waarin een soort reuzenkevers zitten. Ga hier naar links en naar boven. In het volgende gedeelte is -als het goed is- weer een grot te vinden. Ga deze binnen. Hier vind je, behalve monsters, ook giftige planten die je moet ontwijken. In de 2 kistjes hier zitten een valstrik, waardoor je power verliest en een sterk wapen, dat Emily kan gebruiken. Eveneens in deze grotten is een eindtegenstander te vinden: een hybride monster, dat een mengeling is van een slang, een adelaar, een geit en een draak. Na wat vechten splitst dit beest zich op in een stel afzonderlijke beesten. Veel Rand, experience en een gouden steen zijn je beloning.

Wordt vervolgd.

DRAGONSLAYER 6

Nog even de methode om langs het overbekende krachtveld te komen, waar heel veel personen vast zitten: gewoon al je wapens afdoen en je komt er zo doorheen.

FRAY

Stop de Gamedisk 1 in de drive en houd de toetsen G en O ingedrukt tijdens het laden. Je krijgt nu een verborgen level, waarbij je zelf Pixy speelt, je moderne wapens hebt, de tegenstanders robots zijn en het eindmonster Fray is!

RUNEMASTER 3

Ga altijd een dorpje binnen, ook als je niets nodig hebt. Mocht je af gaan, dan start je altijd bij het laatste dorpje waar je naar binnen bent geweest. De groene scrolls zijn om samurais bij een andere speler weg te kopen. Dit lukt niet altijd, een sterke samurai zal zijn meester nooit verlaten.

IMPACCEN EN WEGWEZEN HEXADEMO

De demo is na de aftiteling nog niet voorbij. Na deze aftiteling, die zo'n kwartiertje duurt, krijg je nog een "Fundemo" (alleen MSX-Audio), waarbij een aantal namen op bijzonder originele wijze door de mangel wordt gehaald.

MSX-FAN SUPER COMPILATION DISK

(Deze diskette hoort bij de MSX fan van oktober 1991)
Start de disk op met de "1" toets ingedrukt. Je krijgt nu de begindemo van de Tower of Gazzel.

SORCERIAN

Scenario 2, level 1

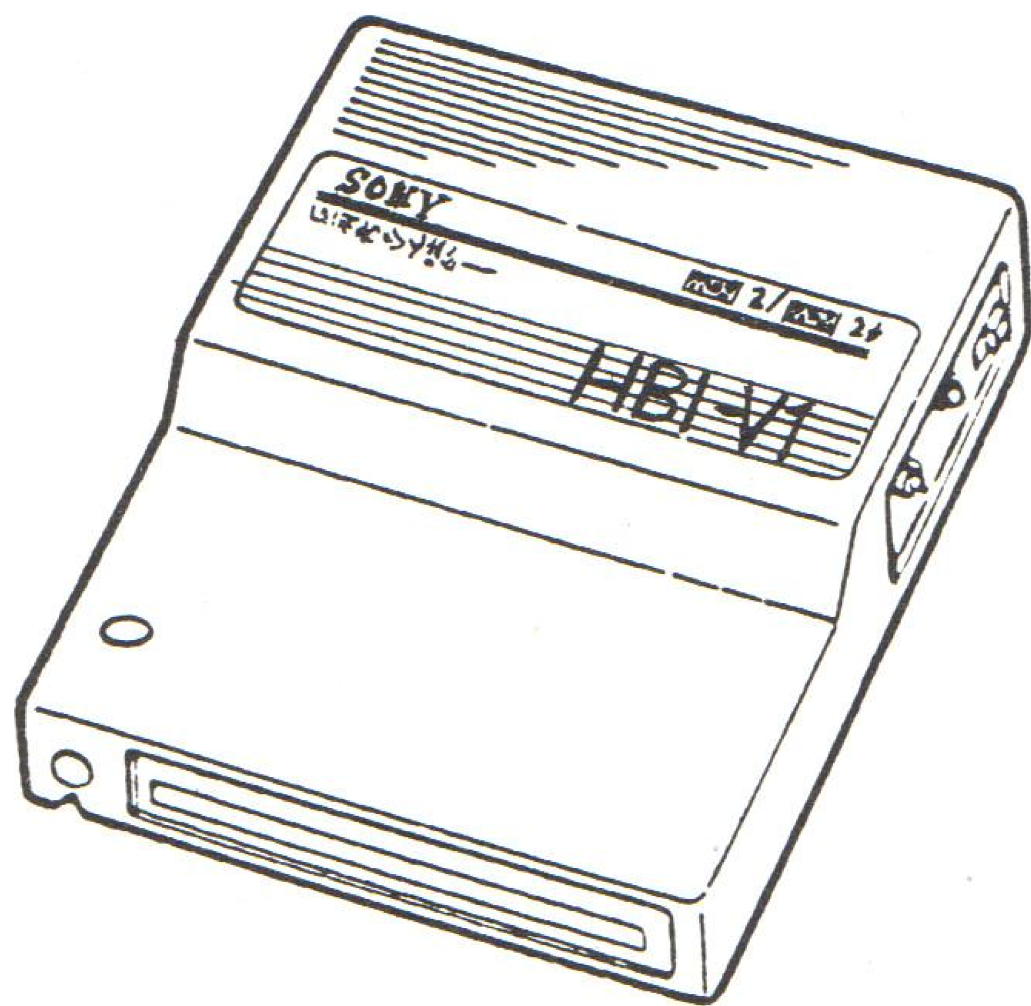
In dit adventure is een aantal kistjes met kruiden te vinden, die telkens als je het scherm uitloopt, weer vol zijn. Je kunt hier dus flink wat kruiden verzamelen om wat handige toverdranken te maken.

SWORD OF LEGEND LENAM

Als je opstart met disk C, krijg je een muziekdemo van dit spel.

Dennis.

PRODUKTEN VAN MSX CLUB GOUDA



SONY DIGITIZER MSX 2/2+

Deze uit Japan geimporteerde cartridge is het neusje van de zalm voor de ware videofanaat. Vooral de screen 12 beelden op een MSX2+ zijn adembenemend mooi.

Natuurlijk volledig aangepast voor de Nederlandse markt en voorzien van software (ingebouwd en los op diskette).

Nog steeds uit voorraad fl. 700,=

MAGNAR MSX 2/2+

Eindelijk weer eens een Nederlandse produktie die zich kan meten met de Japanse toppers. Magnar is een arcade/adventure vol met actie en schietgrage vijanden. Ga je ze te lijf met je standaard wapen of kies je voor zo'n krachtige missile ?

Slechts fl. 45,= !!

Magnar is een produkt van Parallax.



SOFTWARE

Gamestamps, the program	32,50 DS2
Stampconverter (voor DP & EASE)	32,50 DS2
Plotterdisk I, versie 2	25,00 SS2
Plotterdisk II	32,50 SS2
Quattro (impossible break-out clone)	20,00 DS2
Hisoft talenpakket (C++, Pascal Cobol en Devpac 80 v2)	75,00 DS2
Edicad (Cad-programma)	60,00 DS2
Playboy Strippoker	30,00 DS2+
Mous Master (tekenprogramma)	45,00 DS2+

LIDMAATSCHAP

MSX-Journaal (clubblad)	10x	30,00
MSX-Quasar (clubdisk)	10x	37,50 DS2
MSX-Journaal & MSX-Quasar	10x	60,00 DS2

BOEKEN

MSX DOS 2.20 Handleiding	30,00 NED
YM 2413 application manual	25,00 ENG
Y 8950 application manual	30,00 ENG

HARDWARE

7 MHz. inbouwprintje (met Z80-H)	50,00
720 KB diskdrive (slimline)	150,00
512 KB externe memory mapper	275,00
1024 KB externe memory mapper	400,00
FM 'stereo' Pak (checkmark)	175,00
Pseudo stereokastje	75,00
MSX Muis	65,00
MSX DOS 2.20	75,00
Externe SCSI harddisk (40MB), dos 2, kabels, voeding en interface (compleet)	1095,00

OMBOUW

Inbouw 720kb drive in VG8235	200,00
Vervangen diskdrive in NMS 8245	190,00
Inbouw van DOS 2.20	125,00
Inbouw van 7 MHz.	85,00
Inbouw van een FM-Pac	160,00
Ombouw naar MSX2+	295,00
Inbouw Pac en ombouw naar 2+	375,00
Inbouw 512KB in Sony HB700	215,00
Inbouw 1024KB in Sony HB700	370,00

Bel ook eens naar BBS CLUB GOUDA: 03481-2639
Online ma,wo,vr 18-23u en za,zo 15-23u

Bestellingen: bel of schrijf ons.

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. 01827-2272 (Arjan), 01820-19913 (Gert)

Alle prijzen zijn INCLUSIEF VERZENDKOSTEN. Rembourszendingen kosten fl. 5,= extra. Prijswijzigingen voorbehouden.

SPACE WAR SIMULATION, GALACTIC HERO LEGEND 2

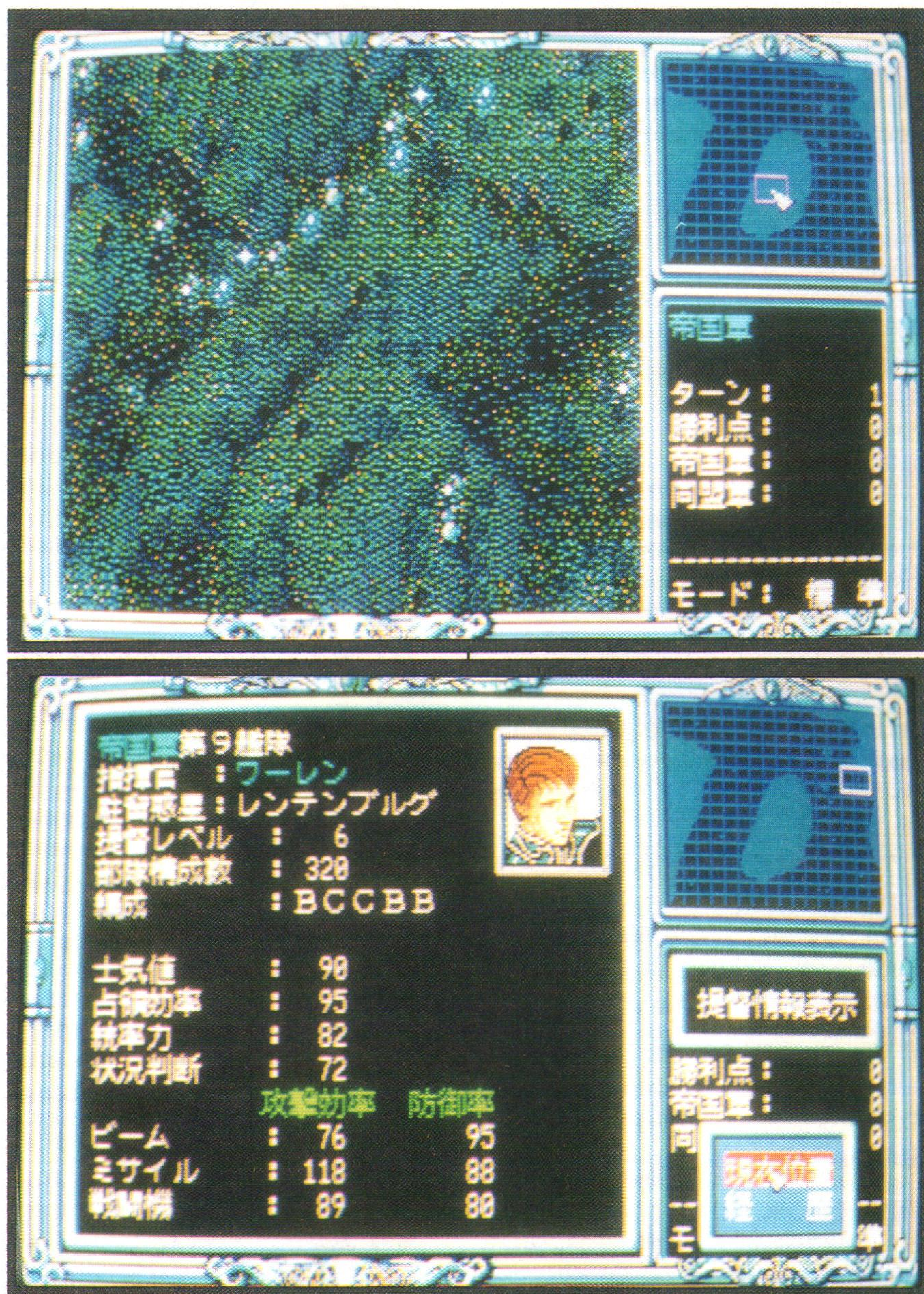
Maker: BOTHTECH.
Genre: Strategie.
FORMAAT: 4x2DD.
Richtprijs: FL. 170,=

Wie wel eens wat Japanse bladen leest weet dat (vooral de afgelopen maanden) naast de RPG de oorlogsstrategie zeer populair is op de MSX. KOEI bracht al een tiental titels uit, waaronder "Nobunaga's vision 1 en 2" (oorlog in het oude Japan), "L'Empereur" (Napoleons veldslagen), "Piracy in the West-Indies" (piraten jagen in de gouden eeuw) en "Battlefield of the final decision" (Amerikaans/Japanse oorlog, inklusief aanval op Pearl Harbour). En ook ASCII bracht al een heel mooie simulatie uit: Fleet Commander 2. Opvallend bij al deze spellen is, dat ze zeer goed van opzet zijn.
Maar ja; ongelofelijk jammer is dat juist dit de enige spellen zijn die niet zonder leesbare teksten kunnen en deze ontbreken helaas..... Enigszins sceptisch heb ik me met mijn trouwe woordenboek eens een avondje op dit spel gestort en alle menu's vertaald. Het avondje werd een halve nacht.

Als je eenmaal weet wat alles betekent, is de kwaliteit van dit spel echt ontzettend hoog, mits je van strategiespellen houdt natuurlijk. Dit spel zal dan ook t.z.t. door MSX-ENGINE geleverd worden met een Nederlandse handleiding, waarin alle menu's, scenario's en schepen worden verklaard. Als dit aanslaat, zal dit ook eens geprobeerd worden met andere strategiespellen. Zo hoeft niemand meer te klagen over onspeelbaarheid.

Op disk A staat de begindemo van het spel: uitstekende muziek, gave plaatjes en een spannend verhaal, het lijkt Star Wars wel! Een groot galaktisch imperium dreigt volgens het verhaal uit elkaar te vallen. Een aantal geallieerde planeten komt in opstand en wil zich afscheiden. Natuurlijk staat het imperium dit niet toe en stuurt haar vloten uit om de rebellerende planeet te bezetten. De imperiale strijdkrachten worden geleid door admiraal Reinhart. De geallieerde troepen op hun beurt, geleid door Yan Wenly, proberen juist de keizerlijke troon omver te werpen en de overgebleven imperiale planeten te veroveren.

Het spel bestaat uit 5 scenario's die elk een andere fase in de oorlog voorstellen:
1 "Operation Twilight of the Gods".
2 "The battle of Rantemario".
3 "The battle of Rigaal".
4 "The battle of Eryusela".
5 "The vermillion war".
In het beginmenu kun je kiezen voor een van deze 5 scenario's of voor de 'Campaign mode', waarin je ze gewoon allemaal achter elkaar speelt. Hierna kun je iets doen wat bij andere oorlogsspellen vaak ontbreekt: je kunt partij kiezen! Of je speelt voor het keizerrijk of voor de imperiale troepen. Ik koos dus voor het eerste, waarna er een schitterend plaatje volgt van 2 ruimte-slagkruisers. In deze 'mission-screens' wordt onder het plaatje tevens aangegeven wat



je opdracht is (welke planeten veroverd of verdedigd moeten worden) en hoeveel tijd je hiervoor hebt.

In het speelscherm zien we in een hoek een totale kaart en overzichtsradar van het stuk ruimte waarin alles plaats vindt. Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door een uitvergroot deel van deze kaart. In het begin (missie 1, keizerrijk) staan er maar 4 planeten tot je beschikking, terwijl je er 2 moet veroveren. Voordat je ook maar iets kunt doen, zul je natuurlijk eerst wat schepen in de lucht moeten brengen. Deze zijn er in alle soorten en maten: slagkruisers, jagers, kruisers, landingsschepen, bevoorradingsschepen, verkenners/spionnen, enz. Schepen opereren meestal in vlootverband, er zijn zo'n 20 vloten, met elk een nummer en de naam van de commandant ervan. Mijn vloot nr. 1 heet dan ook Reinhart. Schepen worden weergegeven door blokjes of rondjes op het scherm, met de beginletter van het soort schip erop (B=battle ship, D=destroyer, enz.).

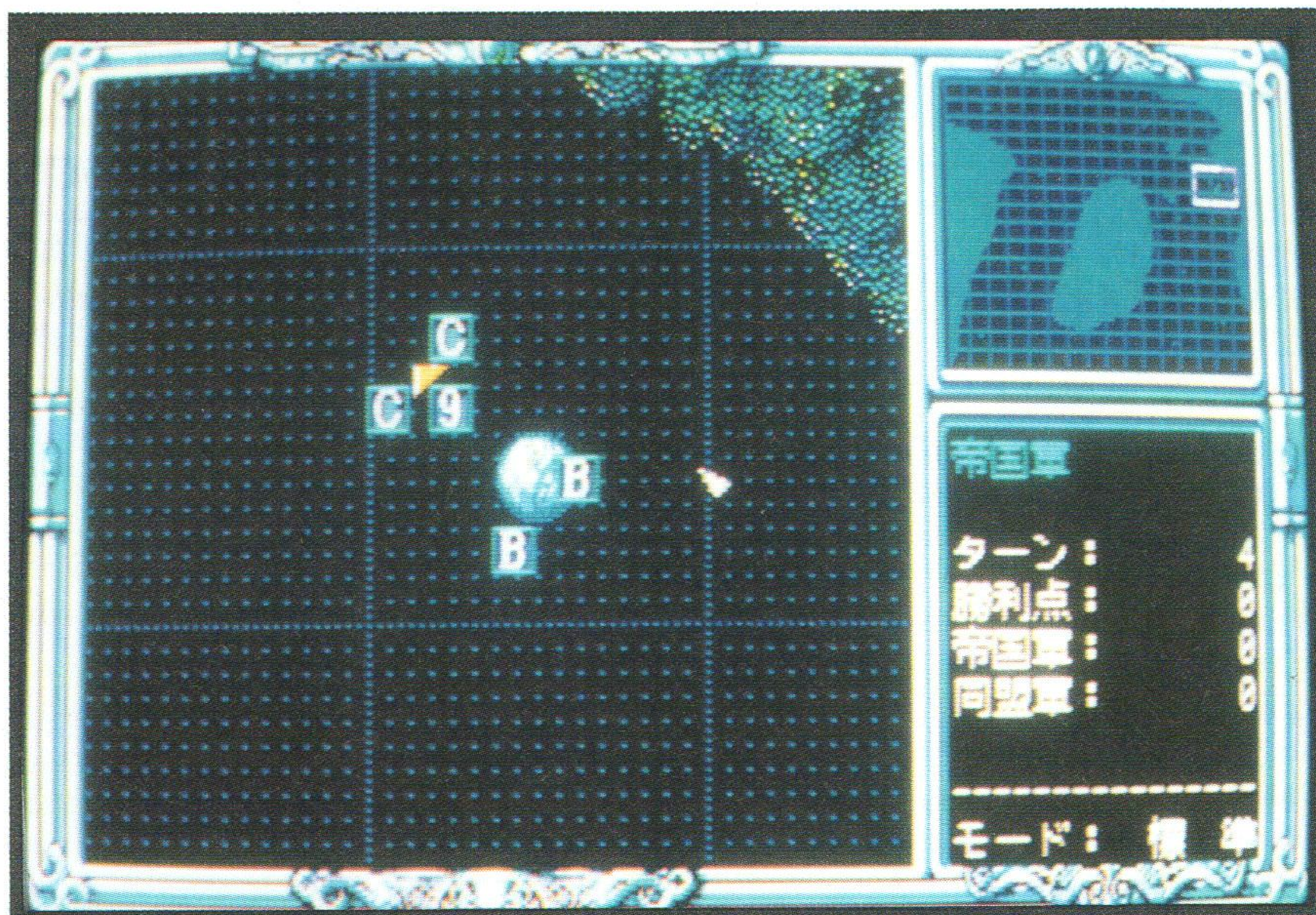
De manier van spelen is nogal afwijkend van veel andere strategiespellen van dit soort. Daar is het meestal zo, dat je een 'zet' doet, waarop de computer met een tegenbeweging komt. Bij S.W.S. is het zo, dat je tijdens een beurt eerst alles aangeeft wat er moet gaan gebeuren en pas als je met alles klaar bent, geef je zelf aan dat je beurt voorbij is en gaat de computer de dingen uitvoeren, alsmede passende tegenzetten doen. Nadeel hierbij is dat je ondertussen niets te doen hebt en het voordeel is dat er meerdere dingen tegelijk kunnen plaatsvinden; zo kun je tegelijkertijd vloot 1 een planeet laten aanvallen, een slagschip een verkenner laten uitsturen, vloot 2 opnieuw formeren, vloot 3 laten opstijgen, vloot 4 een patrouilleronde laten maken en noem maar op.

Maar goed, voorlopig laat ik alleen wat vlootjes opstijgen en een bezettingsaanval uitvoeren op Iselrone, één van

de te veroveren planeten. Verder gaat dan trouwens alles automatisch, de vloten zoeken zelf hun weg, nemen de passende aanvalsformatie in en sturen verkenners uit om naar vijanden te speuren. Lui achterover liggend kun je dus rustig een half uurtje wachten, totdat de schepen hun bestemming hebben bereikt (op een Turbo-R gaat dit aanmerkelijk sneller).

Je kunt de vloten nu op 2 manieren inzetten:
1. het vlootverband behouden en een aanvalsmanoeuvre uitvoeren, waarbij veel automatisch gebeurt.
2 Het vlootverband verbreken en met ieder schip afzonderlijk positie kiezen, zodat je je eigen taktiek kunt ontwerpen.

Voor het vechten heb je 3 wapens tot je beschikking: de laser, (voor de langere afstand), raketten (voor de lange en middellange afstand) en voor de korte afstand "Spartanians" en "Walkures", kleine robotgestuurde kamikazescheepjes, die veel schade kunnen veroorzaken. Het vechten gaat in 3 fases: eerst krijg je gewoon je beurt, waarin je de bewegingen van de schepen kunt instellen en maar hopen dat er dan een goede positie voor jou ontstaat, want je kunt natuurlijk niet doorzien wat de tegenstander gaat doen. Vervolgens, als alle schepen hun positie hebben ingenomen, kun je de doelen van elk schip op zich bepalen en met welk wapen je het gaat raken (elk wapen heeft zijn eigen bereik, aangegeven met rechthoeken om de schepen heen). Het derde deel is het eigenlijke gevecht, waaraan je zelf dus niets meer kunt doen. Onderaan worden 3-dimensionaal de schepen weergegeven, voorgesteld als balkjes (waarvan de hoogte de resterende 'power' van de schepen aangeeft) en de richtingsvektor van de schepen. De schotwisselingen worden grafisch weergegeven met prima animaties. Deze vorm van vechten bevalt me uitstekend en ik ben er



dan ook volledig aan verslaafd geraakt. Helaas voor mij zijn de verdedigers van een planeet altijd in het voordeel, ze kunnen nl. elke ronde hun energie via de planeet weer volledig aanvullen. Ik ben dus nog wel even bezig......

GALACTIC HERO LEGEND vind ik het beste strategiespel tot nu toe op de MSX, alles is puur op taktiek gericht, zonder bijkomende frutsels (zoals bij Daiva of Strategic Mars). Dat betekent niet dat beeld of geluid er minder op hoeven te zijn, integendeel! De muziek is uitstekend (met en zonder PAC) en de beelden en animaties zijn van zeer goede kwaliteit. Uitgespeeld ben je al evenmin snel. Over een scenario doe je de nodige uurtjes en je kunt het spel voor beide partijen een keer uitspelen.

En ook dan ben je nog niet klaar, want Bothtech heeft al een extra scenario-disk met aanvullende missies voor dit spel uitgebracht en tevens is er al een "Galactic Hero Legend DX kit" aangekondigd (wat dit is, is nog onbekend).

Voor de liefhebbers van de ware, onvervalste strategiespellen, die bovendien een tijdje kunnen gaan zitten voor een spel, is dit echt een topper. S.W.S. staat garant voor maanden spelplezier. De arcade freaks moeten dit echter nooit kopen....

Dennis Lardenoye

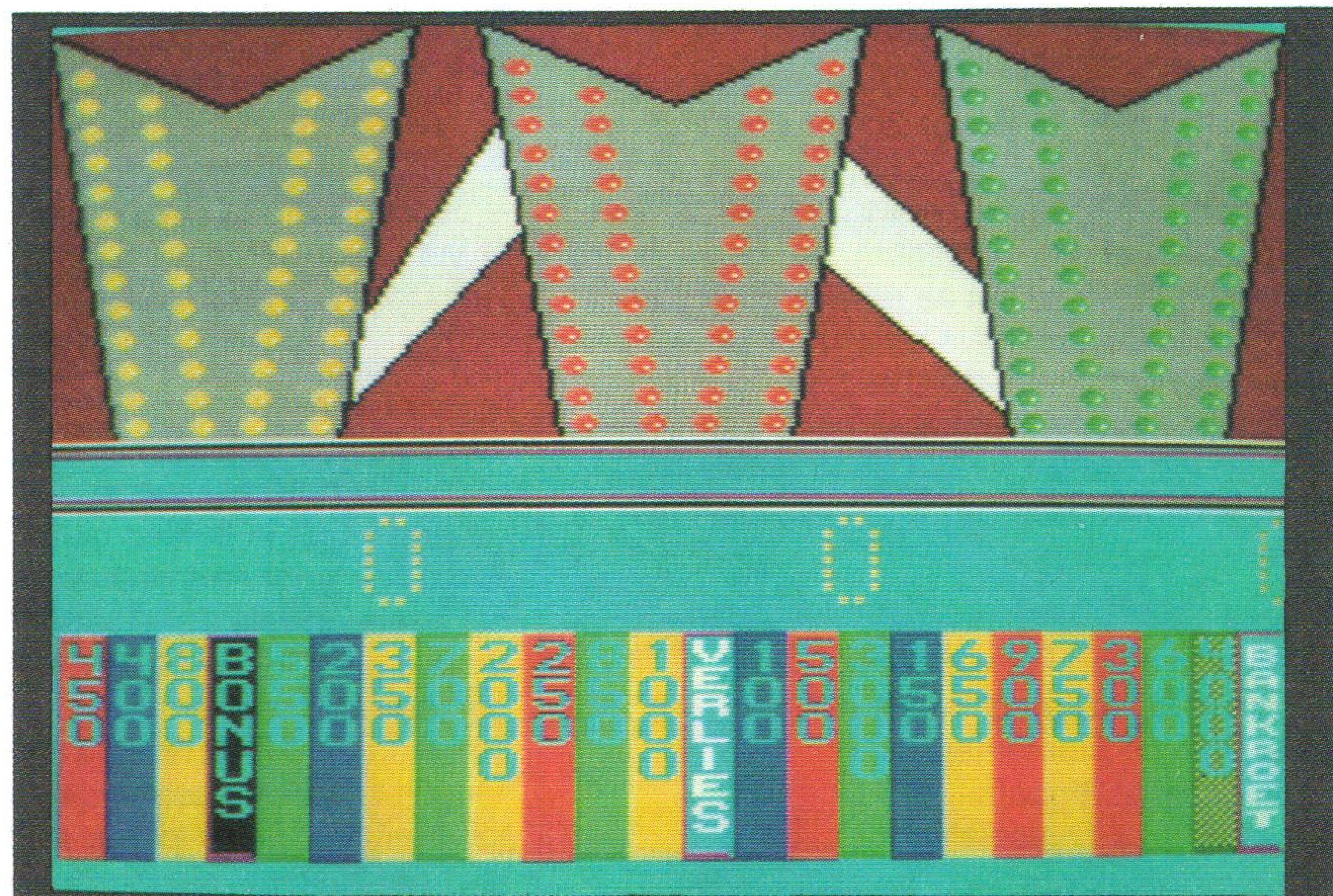
BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10

WIEL VAN FORTUIN

New Vision.
MSX 2/2+/Turbo-R.
Ram: min. 128Kb.
Videoram: min. 128Kb.
Aantal spelers: 2 of 3.
Diskettes: 1xDD.
Richtprijs: FL. 24,95

Dit pakket werkt alleen op een MSX-2+ en Turbo-R, mits een geheugenuitbreiding aanwezig is. Voor dit spel is een extra data-diskette verkrijgbaar. Deze kost FL. 14,95, maar bij aanschaf van spel + datadisk ineens komt de prijs op FL. 35,=. Op een MSX-2+ of Turbo-R krijg je een gedigitaliseerd plaatje in screen-12. Verder is deze versie gelijk aan de MSX-2 versie.

Sinds de komst van RTL-4 is ook in Nederland dit spel razend populair geworden. In grote lijnen komt deze computerversie overeen met het origineel van de TV. Het belangrijkste verschil is het ontbreken van het draaiende rad. De velden met de bedragen zijn vertikaal weergegeven in kolommen. Het spel kent 750 woorden in de volgende categoriën: beroepen, dingen, spreekwoorden & gezegdes, geografie, flora & fauna,



eten & drinken en personen. Op de datadisk vind je nog een keer 750 verschillende woorden. Op het 'rad' komen we ook de bonusvelden tegen, alsmede de verliesbeurt en het bankroet. Uiteraard kun je geen vakantiereisje winnen maar als spel is dit ook op de computer erg leuk; zeker als je met 3 personen speelt. Voor deze prijs is dit spel zondermeer een aanrader.

De handleiding en beeldteksten zijn in het Nederlands!

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Timesoft.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding ***ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!***

MSX AANGEBODEN

Philips NMS 8280 (joystickpoort 1 moet gerepareerd worden) met muis, div. joysticks, datarecorder NMS 1515/00, printer NMS 1431, 80 diskettes, div. cartridges, boeken en tijdschriften. Alles in één koop FL. 1800,=. W.Pul, A.T. Jongkeesstraat 14, Den Helder. Tel. 02230-37542.

MSX Club Magazine nrs. 31 t/m 35, MCM nrs. 5, 7 t/m 11, 13 t/m 21, 36, 40, 42 t/m 46 + listing boek, MSX Gidsen X1, X2, 20 t/m 23, 25, 26, 27, PTT 3, MSX Fan 9, MSX Mag. 8 etc. FL. 50,=. Tevens Contra (SCC) + schakelaar FL. 50,= en Woordspelen de Luxe FL. 15,=. Tel. 05202- 25724.

Sony HB-F700D MSX-2, 256Kb. ram, SCC, FM-Pac, Music Module, Turbo 5000, DOS 2.20, ruim 80 diskettes, ruim 20 boeken, veel tijdschriften, joystick en Philips kleurenmonitor. Alles in één koop, geen losse dingen. Nieuw FL. 2500,= nú FL. 1195,=. Voordeel FL. 1305,=. Tel. 070-3979679 (vraag naar Martijn Molenaar).

Sony MSX-2+, 1 jaar oud met 512Kb. geheugen, muis, joystick, boeken, tijdschriften, kabels, originele Salamander e.a. programma's. Prijs FL. 1250,=. Tel. (tussen 19.00 en 22.00 uur) 040- 537402.

MSX-Gids 1-15 + MSX Comp. Mag. 3-27 in één koop FL. 75,=. MSX printer VW0020 FL. 250,=. J.P. Stoops, Hoogaarsstraat 3, 5301 XS Zaltbommel. Tel. 04180-14032.

MSX-2 Sony HB-F700 (256Kb.) met datarecorder, 82 disks met software, Turbo 5000, Super Tritorn, boeken, vele tijdschriften, muis en joystick. FL. 800,=. R.Visser, Dorpsstraat 43, Zorgvlied. Tel. 05212-7429.

MSX-2 NMS 8245 DS-diskdrive, 256Kb. geheugenuitbreiding, 60 disks (ca. 300 spellen en programma's), boeken, datarecorder met bandjes, 2 joysticks en kabel. Vraagprijs FL. 600,=. M. Gijsen, P. Holtenstraat 16, 6031 CS Nederweert (Limburg).

Sony MSX-2 HBF-700P met versnelde drive, joystick, tijdschriften, 20 diskettes, Sanyo datarecorder, 2 originele tapes en HiBrid. FL. 800,=. Tevens: Nemesis 2 met SCC schakelaar FL. 55,=, Maze of Galious FL. 50,=, defekt Toshiba Music Module plus goed bijbehorend keyboard FL. 200,=. 2e diskdrive 5.25" met voeding en 20 diskettes FL. 350,=. Alles in één koop FL. 1375,=. Tel. 04780- 88415 (René, na 18.00 uur).

AVT datarecorder. Omschakelbaar 220V./batterijen en audio/computer. Inkl. MSX aansluitkabel. FL. 25,= excl. evt. verzendkosten. Tel. 03200-47218.

Sony HB-F700D + extra diskdrive + printer + diskettebak met 70 diskettes + datarecorder. FL. 899,=

Originele software: Seed of Dragon, Fray Turbo R, Secret Treasures, Hydlide 3 (MSX-2), Xak 1,2,3, Grimson 1,2,3, Final Fantasy, Gryzor (Konami). P.n.o.t.k. Tel. 033-809141 na 17.00 uur.

MSX-2 NMS-8220 met datarecorder, veel software en joystick voor maar FL. 150,=. Tevens Golvellius en Usas Rompacks FL. 25,= p.st en Philips Sound Module voor FL. 75,=. Tel. 02940- 12224 of 02940-80293.

Maze of Galious, Penguin Adventure, Knightmare 3, Usas en Nemesis 2. Alles origineel FL. 50,- p.st. Tevens iemand gezocht die nieuwe software wil ruilen. Ik heb Gorby's Pipeline, Runemaster 3 etc. H. Faas, tel. 08388-2765

MSX-2 NMS8220 + toebehoren FL. 300,=. Yaksa, Super Tritorn en American Truck FL. 40,=. Mon Mon Monster, Vampire Killer, Usas, Hydlide 2 FL. 40,= p.st. Nemesis 3 FL. 80,=. Tel. 010- 4323414.

Originele Xak 3 met doos etc. voor FL. 175,=. Tel. 05980-23335 (Martin).

MSX-2 Philips NMS 8245, kleurenmonitor Philips 8510 en printer NMS 1421. Inkl. software (SD-Snatcher, Space Manbow, Aleste Special, Home Office), MSX-2 handleiding en diverse (leer)boeken. FL. 900,=. Tel. 08380-35896 (Alexander).

PC AANGEBODEN

Originele Prophecy 1 (The Viking Child). 3.5" FL. 70,= en Populous 5.25" FL. 50,=. Tel. 02995-1253 (Jorgen, na 19.00 uur).

Philips PC P-3230 12.5 Mhz. AT, 20 Mb. harddisk, 3.5" en 5.25" diskdrives, SUPER VGA monitor 3CM9809, printer NMS 1443 (9- naalds, zeer professioneel), documentatie en originele software. In één koop FL. 3600,=. Tel. 055-412788.

Team Yankee, F-15-2, Heavy Metal, Hill Street Blues, A-10 Tank Killer, Bop-XT, Sim City, Populous, Armour Valley, 688 Attack Sub. Originele software + handleidingen in één koop FL. 450,= inkl. verzendkosten. Tel. 033- 809171.

AMIGA AANGEBODEN

F-15 2 FL. 75,=. M-1 Tank Platoon FL. 75,=. Their Finest Hour FL. 75,=. Tel. 05202-25724.

Te koop of te ruil voor Amiga: Larry 1,2, Dejavu 1 en Nightbreed. Alles origineel. Tevens te koop voor **MSX:** externe drive, datarecorder en diverse originele cassettes. Tel. 05190- 97189

Colorado Fl. 30,=. Gold of the Aztecs FL. 40,=. Daley Thompsons en Fruit Machine FL. 25,=. Tel. 010-4323414.

NINTENDO AANGEBODEN

Nintendo (Super Famicom) FL. 650,=. Originele software: Final Fantasy 4, Ys 3 (Wanderers from Ys), Samurai 2 (Konami), Super R-Type, Gradius 3. P.n.o.t.k. Tel. 033-809141 na 17.00 uur.

Voor Game Boy: Golf, Kwirk en Super Mario Land FL. 40,= p.st. of ruilen. Tel. 010-4323414.

MSX GEVRAAGD

Gezocht: Music Module (liefst met keyboard) voor FL. 100,= plus Dragonslayer 6, Xak 2, Fray etc. Met keyboard (hogere prijs) meer spellen. Marcel van Bokhoven, Zwaluwplein 26, 1742 GB Schagen. Tel. 02240- 14662.

Ik ben op zoek naar originele Konami cartridges: Metal gear, Salamander, Vampire Killer, King's Valley 2, F-1 Spirit. Max. FL. 50,= p.st. Johan Arisse, Zwaluwstraat 16, Tiel. Tel. 03400-10596 na 18.00 uur.

Gezocht: Turbo 5000 voor VG8235. Ruilen: Nemesis 2 tegen King's Valley 2. Kontakt gezocht met MSX-1/2 SS-disk/cass. omg. Haarlem. Martijn van Beek, Lotterstraat 23, 2021 TE Haarlem. Tel. 023-271387.

Gezocht: originele Konami's voor MSX. Tel. 05980-23335 (Martin).

Te koop gevraagd: diskdrive voor Philips MSX-1 computer. Luuk en Arno Kloosterboer, Klutenweg 13, 8314 PB Bant. Tel. 05279- 1525

PC GEVRAAGD

T.k. gevraagd: muziekkaart voor PC (AdLib of Soundblaster) inklusief bijbehorende software. Tel. 03200-22116 (vraag naar Rens).

Ik zoek de oplossing van Maniac Mansion en tips voor Railroad Tycoon. Tevens ruilpartners gezocht voor MS-DOS. Jos Lubberman, Orvelterbrink 17, 7812 MK Emmen.

Gezocht: Sound Blaster Developer's Kit (origineel met handleiding). Tel. 050- 346212 (Wouter).

PC RUILEN

Mijn King's Quest 4, Space Quest 4, Stellar 7, Codename Iceman tegen Red Baron, King's Quest 5, Rise of the Dragon, F-29 Retaliator of M1 Tank Platoon. Alles origineel! Tel. 040-123721 (Paul).

Mijn Defender of the Crown, Testdrive 1, Thexder 1, Block Out, Operation Wolf, Prince of Persia (3.5"), Outrun, Larry 2, Future Wars, KQ 2, KQ 4 (3.5"), SQ 1 en andere titels tegen jouw SQ 2/3/4, KQ 1/2/4 (CGA versies), Stellar 7, Sorcerers get all the Girls. Alles origineel op 5.25" of 3.5" te ruilen tegen alleen 5.25". Joris Koster, tel. 08340-42744 (na 15.30 uur).

RUILEN: FL. 45,= plus spel naar keuze tegen jouw adventure (liefst Sierra). B.v. Gold Rush, Colonel's Bequest, Camelot e.d.). Alles alleen origineel! **BELLEN:** 070- 3936320 (vraag naar Marc, na 17.00 uur).

Ik heb: K.Q.4, K.Q.5, S.Q.4, Jones in the fast Lane, Rise of the Dragon, A-10 Tank Killer, Zak McKracken, Ultima 6, Knights of Legend, Castles, Das Boot, Blue Max, Supremacy, Team

Yankee, Operation Stealth, Future Wars, Dick Tracy en Italy 90. Alles origineel met handleidingen! Te ruil tegen: Elvira, Elvira 2, Spirit of Excalibur, Conquest of the Longbow, Willy Beamish, Vengeance of Excalibur, Viking Child en andere spellen. Ook alleen origineel met handleidingen. Neem kontakt op met Gertjan v. Popering, Lammersmarkt 11, 4301 ES Zierikzee. Tel. 01110-16956.

Mijn Eye of the Beholder tegen jouw Warlords, Buck Rogers - Countdown to Doomsday of een ander SSI-spel. Alles origineel!. Tel. 040-451097 (Bas).

Gevraagd: Conflict in Vietnam. Ruilen tegen M1 Tank Platoon. Andere titels ook welkom. Alles origineel met handleiding. J. J. van den Hoven, Hicksweg 43, 6871 KS Renkum.

Mijn Larry 1,2,3, Testdrive 1,2,3, Budokan, Police Quest 1, Space Quest 1, Ski or Die, Skate or Die, Streetrod 1, Silpheed, Conquest of Camelot, King's Quest 2,3, Thexder. Tegen jouw: Death Knights of Krynn, F-29 Retaliator, Hill Street Blues, Ninja Rabbits, Police Quest 2, Populous, Railroad Tycoon, Super Macy of Batman. Alles alleen origineel met handleiding. Wian Vos, Tel. 04184- 2410 (maandag t/m vrijdag van 15.00 tot 20.00 uur).

Mijn Silent Service 2, Eye of the Beholder, Quest for Glory 1/2, Budokan ruilen tegen Red Baron (EGA versie) of Battle of Britain. Alles origineel met originele handleidingen. Tel. 01828- 11006 (na 18.00 uur).

Mijn originele F-29 Retaliator tegen originele Wing Commander. Tel. 053-303256 (Bert).

Ik heb S.W.o.t.L., Their Finest Hour, A.T.P., Jet Fighter 2, F-19 SF, Wing Commander, F-15 2, F-29, Countdown, S.Q. 4, Sim Earth. Ik zoek Wing Commander 2, Time Quest, Spellcasting 201, Ultima 1 t/m 7, Chuck Yeager, Red Baron VGA, Heart of China, Robin Hood, Police Quest 3, Stromovic. Alles alleen origineel. Bel tussen 19.30 en 20.30 uur. Tel. 05783-1340 (Ilja Bonsen).

Mijn Eye of the Beholder of Champions of Krynn tegen jouw Warlords, Buck Rogers, Pool of Darkness of andere SSI-games. (Alles origineel). Tel. 040-451097 (Bas).

Onze originele Larry 1,2,5 (1 en 5 VGA), King's Quest 1-5 (5 VGA), Space Quest 4 (VGA), Rise of the Dragon (VGA), Heart of China (VGA), Goldrush, Red Baron (EGA), License to Kill, Ultima 1-3 tegen jouw Police Quest 3, Conquest of the Long Bow, Willy Beamish, Space Quest 1 (VGA), King's Quest 1 (VGA), Nova 9, Castle of Dr. Brain, Hero's Quest 3, Eco Quest 1, Wing Commander 2, Strike Commander, Warlords, Nam, Final Conflict, Eurorails. Ook alleen origineel! Bel Cris (071- 171475) of Marco (01718- 30311) na 19.00 uur.

AMIGA RUILEN

Ik heb (origineel met handleiding): o.a. Batman, Codename Iceman, Conquest of Camelot, Indiana Jones, King's Quest 2, Larry 1 en 3, Manhunter 2 en Monkey Island te ruil tegen andere originele software zoals Cruise for a Corpse of Robin Hood. Tel. 05980-23655.

SEGA RUILEN

Sega Mega Drive: mijn Technocop en Super Thunderblade tegen jouw Rambo 3, Golden Axe of Moonwalker. Tevens Streets of Rage gevraagd. Evert Doorn, Lage Laarderweg 21, 1272 JA Huizen. Tel. 02152- 52019 na 18.00 uur.

DIVERSEN

Kontakt gezocht met MS-DOS/VGA gebruikers voor het uitwisselen van kontakten e.d. Tel. 02526-86179 (vraag naar Arno).

Kontakt gezocht met PC gebruikers voor het uitwisselen van software/hardware. Tevens iemand gezocht die wat afweet van Quest for Glory 2, want ik zit hopeloos vast bij de Fire Elemental (met de oplossing uit nr. 10 kom ik ook niet verder). Fedor Broekhoven, Wijnruit 11, 4907 HC Oosterhout. Tel. 01620- 33889.

24 uur per dag online:
MAESTRO'S BOARD 08356-32696
het BBS van MSX Avengers Doetinchem.

FIRELIGHT BBS 24 uur per dag online. 300/1200/2400 Bps. O.a. SB/VGA/386 software.
Tel. 04998-98729

6 Software Gidsen (1,3,4,6,7,9) per stuk FL. 4,= of samen voor FL. 20,=. Tel. 05980-23335 (Martin). Tevens kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers in de provincie Groningen.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

PC: ADVENTURES INLEIDING, ULTIMA 5, SHARD OF SPRING, WIZARD'S CROWN, KING'S QUEST, SPACE QUEST, LEISURE SUIT LARRY 2, HERO'S QUEST, CAPTAIN BLOOD, NEUROMANCER, DON'T GO ALONE, PROHIBITION, KEEF THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARDAGE, SILPHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK
SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID.

MSX: FANTASM SOLDIER 2, RUNE WORTH, HELP!, DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIEPAKKET, OMBOUWEN MSX2 NAAR MSX2+, LIDAD: LEDENADMINISTRATIE, MSX-TIPS, KLANTSYS: DATABASE KLANTENBESTAND, HERZOG, CAPTAIN 'S', MSX VOICE RECORDER, KONAMI GAME COLLECTION, ALESTE 2, TIPS VOOR XAK, HYDEFOS, QUINPL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 7

PC/ATARI-ST/AMIGA: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, WONDERLAND, MURDER!, NIGHT SHIFT, KLAX, XIPHOS, IMPERIUM, STRATEGO, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, MIG29 FULCRUM.
PC/AMIGA: RICK DANGEROUS II, TIMEWARP (DRAGON'S LAIR II), SPACE ACE.
PC: BARD'S TALE 1,2 EN 3 + KAARTEN EN TIPS, NIGHT SHIFT, QIX, THE LIGHT CORRIDOR, RS-2, COUNTDOWN, FIREHAWK (THEXDER 2), A.D.S., LORD OF THE RINGS, BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY, AIRLINE TRANSPORT PILOT, DAS BOOT, COVERT ACTION, BLUE MAX, THE SAVAGE EMPIRE, RISE OF THE DRAGON, RED BARON, WARLORDS, SPACE QUEST IV, CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES.
World War I "Flying Crates" vergeleken: Red Baron, Blue Max & Knights of the Sky.
Komplete oplossingen van King's Quest II en V, The Secret of Monkey Island.

MSX: NIEUWE MSX SOFTWARE & HARDWARE, FM STEREO PAK, POKES EN TIPS, SOLID SNAKE, ARC.

SOFTWARE GIDS NUMMER 9

PC/ATARI-ST/AMIGA: PUZZNIC, CRYSTALS OF ARBOREA, LOGICAL, SPIRIT OF EXCALIBUR.
PC/AMIGA: KEYS TO MARAMON, MAD TV, RBI BASEBALL, LEMMINGS, MEGATRAVELLER 1.
AMIGA: CENTURION: DEFENDER OF ROME, LOW BUDGET SOFTWARE.
AMIGA SPECIAL: 4 flightsimulator: A-10 TANK KILLER, F- 15 STRIKE EAGLE 2, MIG-29 FULCRUM, CHUCK YEAGER'S AFT-2.
PC: WALLSTREET, THE MAGIC CANDLE, MEDIEVAL LORDS, FIRETEAM 2200, THE FINAL CONFLICT, NAM, BUSHBUCK CHARMS VIKING SHIPS & DODO EGGS, WHERE IN AMERICA'S PAST IS CARMEN ST. DIEGO?, CASTLES, MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE, HILL STREET BLUES, HEART OF CHINA, MARTIAN DREAMS, CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT, CHAMPION OF THE RAJ, BACK TO THE FUTURE 3, MEGATRAVELLER 2 preview, TIMEQUEST.
Verder: low budget software, nieuwe VGA versies. Oplossingen van Future Wars, Search for the King, King's Quest 4, Police Quest 1, pokes en tips.
MSX: PREVIEW JAPANSE SOFTWARE, COLUMNS, PLUS-X TERMINATOR LASER, THE AVENGER OF DEATH, PUZNIC, THE THREE DRAGON STORY, RANDAR 3, SCC-MUSIXX, F-1 RACING RECORD.

SOFTWARE GIDS NUMMER 10

ATARI-ST/AMIGA: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, RAILROAD TYCOON, THEIR FINEST HOUR, WHEELS OF FIRE, PROFLIGHT, GODS.
PC/ATARI-ST/AMIGA: DEMONIAK, 3-D CONSTRUCTION KIT.
PC/AMIGA: GOLDEN AXE, CORPORATION, WILLY BEAMISH, LARRY 5.
PC: WORLDS AT WAR, BILL & TEDS EXCELLENT ADVENTURE, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE UPDATE, TEST DRIVE 2 THE COLLECTION, BATTLE CHESS FOR WINDOWS, RULES OF ENGAGEMENT, WRATH OF THE DEMON, WIZARDRY 4 & 5, PHANTASY BONUS EDITION, KNIGHTS OF LEGEND, POOL OF RADIANCE, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, COMMAND H.Q., CASTLE VANIA, STORMLORD, LINKS, MIGHT & MAGIC 3, POLICE QUEST 3, F-117-A NIGHTHAWK, A-10 TANK KILLER v1.5, BATTLE MASTER, NOVA-9, POOLS OF DARKNESS, VENGEANCE OF EXCALIBUR.
MSX: PLAYBOY STRIPPOKER, MOUS MASTER, RUNEMASTER 3, GORBY'S PIPELINE, ISHIDO.
Verder: MDO interface zelf bouwen, opstarten met BASIC of BAT-files, Warrior-5 joystick. Oplossingen: Camelot: The Six Goddesses, Elvira, Quest for Glory 2, The Black Cauldron.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.